昭和61年11月20日発行(隔月発行)第1巻第4号通巻4号

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST ゲーメスト



◆アウトラン◆源平討魔伝◆怒号層圏
◆ウェック・ル・マン24◆ジャッカル
◆ロードランナー帝国からの脱出



ゲームの祭典AMショー大特集
ニューゲームいっせいにスタート!!

奥が深いぜ人気ゲーム徹底攻略

イシターの復活 特選クリアコース

サラマンダ 鬼の3周目クリア

アテナ これなら簡単!

バブルボブル ノーミス20面のナゾ

スペランカーII マップ大公開

★めざせハイスコア
★君こそゲーメスト
★ヒットゲームベスト10



11月号

定価480円

Victor
JVC

幻のビデオ公開!!

ナムコの伝説
THE LEGEND OF NAMCO

namco

VHDビデオディスク ODG-1110 ¥3,800 VHS VTG-205 βII VBG-205 各¥4,900
〈カラー/ステレオ/29分〉

3メディアが同時発売!!



ナムコの社内に、ゲームの開発スタッフが自ら構成、演出、撮影、さらにはアニメのセル画書きから音造りまで、全部自分達で仕上げたプロモーションビデオがあるらしい、という噂は、かなり前からマニア間では知られていました。結論からいえば、この話は本当だった訳ですが、ビデオ自体がいわば社内資料として作られていて、イベントとかナムコ直営店での極めて限定的な機会にしか公開されなかった為に、幻のビデオとなっていたのです。ですから、今回のようなパッケージ化による公開についてはナムコ社内でも賛否両論、様々な議論が交わされました。ある人はビデオの基本コンセプトが非売品であった事を主張し、ある人はゲームの世界観をファンに多面的に知ってもらう事の重要性を語りました。しかし、最終的には何といっても公開を望むファンの声が、ナムコを決断させたのです。その意味で、この「ナムコの伝説」は、ファンとナムコの在り方を象徴する貴重なビデオ作品という事ができます。さて、今回は数多いナムコのプロモーション・ビデオの中から、5作品を収録、ゲーム・デザイナー達のマルチタレントぶりと、思い入れたっぷりの映像をお楽しみください!

〔収録内容〕 ドラゴンバスター | バラデューク | ギャプラス | ドルアーガの塔 | 源平討魔伝

制作・著作:NAMCO/発売元:ビクター音楽産業株式会社/制作協力:PRP

●内容等のお問い合せ —— 〒150東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ピアザビル) ビクター音楽産業株式会社ビデオ・グループ TEL 03-405-5151

●このビデオは非売を前提に開発されたものを皆様の御要望に応えて発売するものです。一部走査線による画像のゆがみ、ノイズ等ありますが、御了承下さい。

CONTENTS

ファイティング

一年に一度、トップレーサー達の集う盛大なお祭りが開かれる。ル・マン24時間レース、世界中の羨望を浴びつつモータースポーツの頂点を極める為に人とマシンが限界に挑むのである。
見る者も、走る者も、圧倒的な感動で包み込まれ一つになってしまう。WEC LE MANS 24、今、コナミから鮮烈なデビューを遂げたこのシミュレーションマシンは、ル・マンの体験を全ての人々に捧げる。ル・マンに参戦、そんな気分は、他ではちょっと味わえない。熱く、トライして戴きたい。

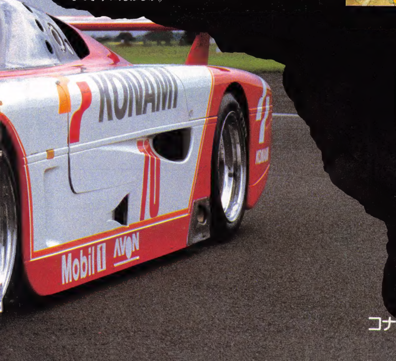
VIDEO GAME 特殊部隊ジャッカル™

2人の意気がピッタリと合わなければこのサバイバルは完成しない。1人が捕虜を救出している間、もう1人が援護したり、時には犠牲になって突っ込んだりすることも必要になってくる。一方がやられても、もう一方が残っていれば途中参加できる機能も付いている。捕虜の中にはパワーアップさせてくれる者もいる。2方向さく裂ミサイル弾などの攻撃力が得られるのだ。長く険しい敵地内を捕虜を救いながら突破するというサバイバルに、どこまで挑めるか！敵の最終兵器を見ることもできずに死ねるか。









コナミ株式会社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
〈新製品情報は TEL.03(262)9110〉

コンプリート・

WEC LE MANS 24™



新開発ローリング・コックピットで夢の体験！





画面に登場する車のカラーが、実際とは異なることがあります。あらかじめご了承下さい。

コーナーリングやスピンで吐き出される強烈な横Gを、左右に回るボディで造り出す事に成功。ステアリングを操る時、そこはすでに耐久マシンのコックピットなのだ。縁石に乗り上げた時のショックは、ボディの震動によってプレイヤーに伝えられる。画面と軽快なアクションの融合は、プレイヤーをいやおうなしにサーキットへ放り出してしまうのだ。目に飛び込んで来る景色は、実況中継のようにル・マンのコースを再現してくれる。全身でこのビートを感じ取って欲しい。WEC LE MANS 24、最大のイベントになりそうだ。

※アップライトタイプもあります。



KONAMI SPICE SE86C

富士スピードウェイで開催された'86世界スポーツ・プロトタイプ選手権レース"WEC in JAPAN"にコナミがエントリー！ル・マンの総合2位、GIPクラス優勝という経歴を持つ男ゴードン・スパイスを迎え初陣を飾る。

ウェック・ル・マン24



レーシングゲーム初の可動タイプ

危ない！ やった！

緊張と興奮の連続

クリアの爽快感は君のものだ

ル・マン24時間レースあの体験が…

今回紹介する、「WEC LEMANS 24」（ウェック・ル・マン24）はレーシング・チーム、コナミ・スパイス・レーシングチームがル・マン24時間レースに出場した体験・ノウハウをゲームに生かした、画期的な体感レーシングゲームなんだ。

ちなみに、このコナミ・スパイス・レーシングチームは前年がスパイス・レーシングチームで、1984年の結成以来、世界耐久選手権シリーズで、5つの優勝とチャンピオンシップを獲得し、リタイアがわずか1回しかないという素晴らしいチームなのだ。このチームが、コナミの社長上月景正氏を総監督として生まれ変ったという訳。

前おきが長くなったけど、まずはコクピットなどのハード類を紹介しよう。

“本物”の感覚を味わおう

さて、「WEC LE MANS 24」の特徴は、レーシングゲーム初の可動タイプのボディを使用していること。

前にポールポジションのアクションシートというのがあったけどこのゲームは、ステアリングに合わせてコクピットが左右に旋回し、実際のレーシングカーのように横Gを発生させるので、アクションシートにくらべ、ずっとリアル。

また、キックバックのあるハンドルは、今までのレーシングゲームにくらべて重いので、ぐるぐるまわすなんてことはできない。さらに、右にハンドルを切ると左に戻る。ほんとに実車感覚なのだ。

アクセルとブレーキとシフトギアは、今までのレーシングゲームと同じだから、まごつくことはない。このへんは親切設計で、やりやすい。

コースは、ル・マン24時間レースで、実際に使用される“サルサ・サーキット”をモデルとしており、アップダウンがあって、実際の走りに、より近い爽快感が得られるというもの。さらに背景が昼から夕方、夕方から夜、夜から朝へと変化していき、まさに24時間レースそのもの。

また、カウンターステアやドリフトなどの高度なテクニックが使えるのも、実際のレースそのもの。

アクションシートの説明を少しつけ加えると、スピンをすると180度コクピットが旋回し、縁石に乗り上げると傾き、本物に近いショックが伝わるのだ。

それと、クラッシュシーンもなかなか派手。おもわずミスってしまった場合は、じっと見るしかない。（ころがったあと爆発すればもっとよかった？）この場合もコクピットが旋回するよ。

ミニ・スピン型も紹介するぞ

このマシンは、スピン型とよばれるコックピットタイプ



さあスタートだ。君の車は真ん中のだ。



デモ画面。車が走り抜けるのがかっこいい。

きれいな夕焼けだ。明日は天気だ。なんて言っている場合じゃない。夕．タイムが－。





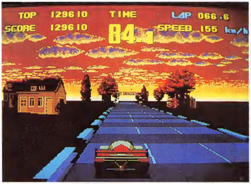
WEC LE MANS 24

特集 AMショー





DUNLOPのタイヤのアーチが。このあたりも忠実に再現されてるよ。



そろそろ日が落ちてくる頃だ。うーん、雲もきれいだ。(撮影バージョン)

のほかに、ミニスピン型とよばれるアップライトでも発売されるので、ミニスピン型のほうも紹介しておこう。(写真はAMショーのページを参照)

ミニ・スピン型はハンドルがきついので、ちょっとハンドルを切るだけで、車の向きが変わってしまうのだ。その他は、動きが少ない分、スコアは出しやすいかもね。

でも、スコアだけにこだわらずに〝楽しむ〟ということで、私はコクピットタイプのスピン型をおすすめする。

君は24時間レースを完走できるか!?

ゲーム内容の構成は、コースが1周あって、そのコースには3つのチェックポイントがある。第1、第2のチェックポイントを通過すると、「EXTEND PLAY」となり、第3のチェックポイントを通過すると、「LAP1」と表示し、それぞれタイムが加算される。「LAP1」の前あたりから日が落ちてきて夕方になり、「LAP2」では夜になり…、といった具合に、背景が変化していくんだけど、その画面は鮮明でとても美しい。一見の価値あり。

それと、BGMなんだけど、これまた、ゴキゲンなサウンド。2周3周とBGMもかわるんだけど、どれもVERY GOODなサウンドだ。

また、車を抜く時に、右に敵車がいてそれを抜いたら右側のスピーカーから車の音が、左なら左スピーカーと、リアルに音を出してくれるので、臨場感あふれてとても良い。

あと、こまかいことだけど車をよく見てほしいんだ。スピードを急に減速させると、エキゾーストからのアフターバーナーや、ウインカーの点滅なども良くできていて、しっかりしているのが素晴らしい。大いに楽しめて遊べるゲームだ。期待していいぞ。



あーっ!コースをはずれてどこ行くの一。このクラッシュシーンは見もの。痛そー。



コーナーに車がいる。これはイン側から追い抜け。



攻略法? を伝授

コース的な難易度はさほど難しくないんだけど、間違いのないように、コースのツボを伝授しよう。

第1のチェックポイントまでは、中頃の連続カーブ。くれぐれもハンドルを切りすぎないように。

第2チェックポイントまでは、2回目のカーブがヘアピンとまではいかないけど、かなりの急カーブなので、充分減速してから曲るように。それと、中頃の連続カーブがチトきつい。

第3チェックポイントまでは、最初のカーブは、途中でブレーキをちょっとふむ位の減速がほしい。そして、連続カーブとその次の直線のあとの急カーブ。

ギアチェンジは、150キロでギアチェンジをしたほうがよい。Hギアからの加速はかなりいいので、急カーブで減速した場合は、ちょっと間をおいてからギアチェンジして大丈夫。

敵車の中で注意するのは、自分のとよく似た車。ウインカーにまどわされないようにすること。

タイムの設定は、縁石に乗り上げさえしなければ、チェックポイントごとに1回クラッシュしても、1周目はクリアできる設定だ。

でも、2周目からはクラッシュできないし、3回クラッシュしてしまうと完走はきついかもしれない。けど、やればやりこむほど先に進めるようにはなる。　(悠理)



ゲームオーバー後のネーム入れ。7位入賞、でも完走してないよ。君ハ、何点トレル。



夜も明けて朝に。ちゃっかり自社のマークを宣伝してますねー。



夜のシーン。街灯がきれいだ。チェックポイントは目の前だ。

特種部隊ジャッカル

地獄のサバイバルゲームだ

「やつらはジゴクをつれてくる」このように言われ、彼らの通った後には何も残らないとさえうわさされた特殊部隊、それがジャッカルだ。そんな彼らにとっても、今回の任務はちと厳しい、2台のジープだけで敵のド真ン中をつっ切ろうと言うのだ。果たして君は見事にジャッカルになりかわってこの作戦を成功させることができるか。

さあ、作戦開始だ

さて、ゲームが始まると、ジャッカルたちは、ヘリコプターから降ろされたジープで敵地を突破していくことになる。初めの武器は、マシンガンと手りゅう弾だ。手りゅう弾は射程が短いので、初めはマシンガンでいこう。歩兵を遠くからマシンガンの連射で倒そう。ひき殺すこともできるが、注意しないと歩兵の弾1発で、ジープは炎上してしまう。



○ヘリで到着、作戦開始。



○パワーアップの捕虜のいる民家。

パワーアップで無敵の強さ

しばらく行くと、民家らしき建物がある。歩兵が見張っている民家に、重要人物がとらわれている。この人物を助けると、手りゅう弾がミサイルにパワーアップする。このようにして、ミサイル（手りゅう弾）は、5段階にパワーアップしていくのだ。ここでパワーアップの各段階を説明しておこう。

初期段階…手りゅう弾
射程は短いが、障害物に邪魔されずに敵に当たる。

第2段階…ミサイル
弾速が速くなる。しかし、障害物越しには射てない。

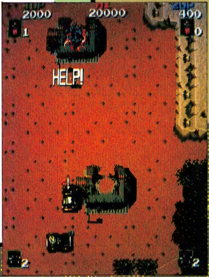
第3段階…ミサイル
射程が伸びる。

第4段階…2方向さく烈弾
爆発した時点で左右にさく烈する。さく烈弾は障害物に関係なく拡がる。

第5段階…4方向さく烈弾
爆発した地点から4方向にさく烈する。最強の武器。

速く、4方向さく烈弾にすることが攻略の第一条件だ。

しかし、やられても1段階しかパワーダウンしないのは助かる。



○彼を助ければパワーアップだ。

さらに過激な敵の攻撃

第3のヘリポートをすぎて少し行くと、大きな川があらわれ、その手前に土のうを積んだキャノン砲3台と、ドラックが並んでいる所がある。ここあたりから、かなり難しくなってくるので、4方向さく烈弾を持っていないとクリアしにくくなってくる。土のうを積んだキャノン砲は、4方向さく烈弾なら1発だが、2方向だと、さく烈弾が横に開いてしまって当たらない。4方向さく烈弾以外だと、うまくナナメから狙うしかない。

トラックは、それ自体は攻撃してこないが、どんどん歩兵を降ろしてくるので、早めにたたかないと苦しくなってくる。

大きな川には、長い橋がかかっているが、ここでは強力な敵があらわれる。それは潜水艦だ。なんと、レーザー砲で攻撃してくる。この攻撃をくらったら、武装ジープなどひとたまりもないので、倒して進んでいくしかない。攻撃をかわしつつ、ナナメ方向からうまく狙おう。レーザーの出る角度は決まっているので、無理をすればかわして進んでいくこともできるが、これは危険だ。

この攻撃をかわしても、今度は待ち構えていたように、ランチャーを搭載した車が一度に5~7発もの弾を発射してくる。こいつは動いてこないのが唯一の救いだが、攻撃が強力なので、うかうかと近づけない。このような敵にはさく烈弾を射ってから、前に進むといい。敵の攻撃をうけてから、さく烈弾を射っても射った後すぐ逃げなくてはならない。そうすると、さく烈する前に弾が画面から消えてしまう。しかし、先に射って進めば、ちょうど敵の出た瞬間に当たるというわけだ。

ころがってくる柱に注意しろ

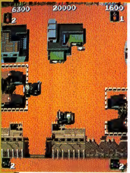
第1のヘリポートをすぎると、船が川を下りながら攻撃してくる。たいして強くないので、軽く倒して橋を渡っていこう。その先にも、パワーアップする人物のいる民家があるので、位置を覚えてしまおう。

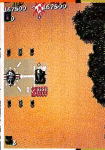
そのまま進んでいくと、古代遺跡の点在するシーンになる。この手前の緑の広場のような所は、序盤のヤマ場だ。戦車とキャノン砲があるのでパワーアップしたミサイルを射ちまくろう。あまり手間どると、うしろから歩兵の増援部隊がくるぞ。こいつはマシンガンは前にしか射てないだけにやっかいだ。

ここを突破すると、遺跡の柱が点在するシーンになるが、ここで強敵の敵ジープが初めて出てくる。なんといってもこの敵の怖いところは、こちらのジープと同じ速さで走りながら、体当たり攻撃を仕掛けてくるところだ。こういう時は、真後ろに逃げながらマシンガンを射とう。常に前に射てるということが、ここで役立つ。

また、ここでは、柱がいきなりころがってくるので、うまくよけよう。敵がこの柱に当たると、動かなくなる。

捕虜は連続してヘリに乗せよう





○2万点、最高パワーアップ完成。

○これが収容所だ

今度は、ゲートらしきものが見えてくる。ここはゲートをミサイルで破れば突破できる。この直後に、捕虜の収容所がある。ここを破壊すると捕虜が出てくるのでジープに乗せていってあげよう。しかし、ジープ1台には8人しか乗れないので、8人全員を乗せてしまうと、たとえパワーアップの人でも、乗せられなくなってしまうので注意しよう。

さて、このようにして、助けた捕虜は、少し先のヘリポートで降ろすわけだが、連続して降ろすと、点数が上がっていき、最後には1万点、2万点とはいる。しかも、ジープの定員全員を連続して降ろすと、いっきに最高パワーアップとなる。これはやるっきゃないぜ。

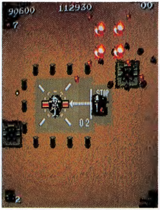
しかし、実際には飛行機が飛んできて、爆弾を落としてきたりするので、特に後半は捕虜を連続して降ろすのはかなり難しくなるぞ。



○古代遺跡の広間でのバトル。



○川をゆっくり下ってくる敵ボート。



○必殺の4方向さく烈弾。



○潜水艦は沈んでいる時には倒せない。





○4方向さく烈弾さえあれば楽勝。

○強固な敵の陣地ライン。



○至る所に弾幕を降らせるランチャー。



○逃げながら射て。突攻ジープの登場。



○敵だって柱に当たると動かなくなる。

ジャッカル

自然の脅威にも気をつけろ



○この発射台は射ちにくいぞ。



○岩に当たって死ぬのはミジメだよ。

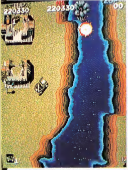
苦しみ抜いた川のステージを抜けると、お次は岩山のステージとなる。岩山から岩が転がってくる。ここまでこれれば、君はかなりの腕前であるといえよう。岩をかわすのなぞ、どういうことはないだろう。岩が落ちる前に射ってしまってもいい。

岩山のシーンでは、かなり地雷が多くなってきている。また、飛行機も、画面のタテ、ヨコ、ナナメとどんどん飛んでくるので、注意しよう。実はこの飛行機、ミサイルで射ち落とせるのだ。ここでは射ち落としても、あまり意味はないが、ヘリポートでは、必ず飛行機が前から邪魔をするために飛んでくるから、前に向かってミサイルを射ちまくっていると、出現と同時に射ち落とせたりする。

岩山の上の射ちにくい位置に、誘導ミサイルの発射台があったり、このステージもかなり難しいが、峡谷のつづくステージや、敵の基地の内部に潜入したりすれば、敵の攻撃はさらに恐るべきものになってくる。たとえば、がけに築かれた砲台（これは映画ナバロンの要塞を思わせるよね）また、一列に並んだ地雷地帯etc。しかも基地内部では、タンクや歩兵が強力な火炎放射でせまってくる。しかも、ここからは継続もきかないので、この先を見たものは少ない。ここからは君の任務だ。なんとか突破して、私達に、敵の全貌を明らかにしてほしい。

誘導ミサイルはしつこいぞ

この直後には、誘導ミサイルが川の中に隠された砲台からとび出してくる。こいつは本当にしつこいやつで、しっかりと、こちらのジープめがけてとんでくる。きっと、高度なコンピューターを搭載しているに違いない。とにかくこいつは、モトを断たないとらちがあかない。水中に隠された、いくつかの発射台をたたくことだ。しかし、その前に誘動ミサイルに狙われて困ったら、マシンガンを射ってみるといい。実はマシンガンでミサイルを撃ち落とせるのだ。



○いつまでもしつこく迫る誘導ミサイル。



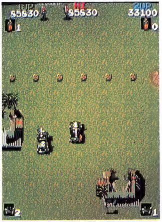
○モトから断てば、もう安心。

最終エリアの謎とは何か？

敵の最終防衛ラインについては、謎に包まれているが、極秘情報によると、最後には敵の最終兵器が2つひかえていて、それを破壊すると、敵を全滅させられると伝えられている。その最終兵器とは何か。それはやはり君達自身の手で明らかにしてもらう以外になさそうだ。

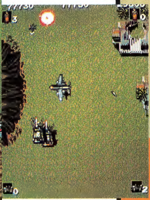
では諸君、健闘を祈る。

（ECM－ZENJI）



○一番右を通れば、地雷地帯は抜けられる。







○縦横無尽に飛んでくる飛行機。





○火炎放射を浴びたら、ひとたまりもない。



○ガケの中腹からバラバラと弾をはき出す。

知的指数ドアップ!!

Lode Runner™
ロードランナー

帝国からの脱出™

パズル的新要素と協力2人プレイの醍醐味が新しくプラスされました。

いよいよバンゲリング帝国を脱出する時がきた。
しかし、バンゲリング帝国の城からは、いくつもの
難関を突破しなければいけない。コマンダー！
君はぶじ脱出することができるか。そして最後に
残された秘密とは……



Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

irem IREM CORPORATION アイレム販売株式会社

本　　社 (〒550) 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所 (〒106) 東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550 JAPAN
☎06(535)4885 TELEX J63074 IREM

ゲームの祭典 AMショー

◆先取りだ、ニューゲーム大特集！

第24回目のアミューズメントショーが、東京平和島の東京流通センターで開かれた。待望のニューゲームが一堂に勢ぞろいしたぞ！編集部では読者の皆さんにかわって、会場には一番のりで取材してきた。シューティングゲームあり、キャラクターゲームあり、凝りに凝ったコックピットものもあり。君の好みのマシンはどれ？

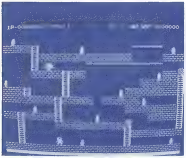
アイレム

さてと今回のAMショーでのアイレムの出品は、ますます複雑さと面白さの増した**「スペランカーII 23の鍵」**と新要点も加わり、新たな展開をみせる**「ロードランナー帝国からの脱出」**と中国伝統の陰陽道から導かれる陰陽五行法と血液型を組みあわせたという占いマシーン**「キスメイト・イブ」**の3点でした。

「スペランカーII 23の鍵」は、前作と同じ操作方法で、とても親しみやすく、新たな点としては、体力制となって、あらゆる失敗は体力の減少となり、当然なくなると死ぬ、ということと、水中へもぐることができるようになった、という点です。しかし前作と比べて革新的な変化がなく、今一つもの足りない、という気がします。(スペランカーIIは22頁にくわしく載っています。)

「ロードランナー 帝国からの脱出」は伝統のロードランナーシリーズの4作目ですが、魔神の復活までに比べると、協力2人プレイや動かせるブロックなど革新的なフィーチャーが加わり、ロードランナーの新たな展望を期待させてくれるものになっています。特に、協力2人プレイというのは、ロードランナー史上初のことで、とても楽しくプレイできます。(帝国からの脱出は86頁にくわしく載っています)(ECM－APAPA)





ロードンナー帝国からの脱出

コナミ

●レーザー感覚浮遊体験

今回のコナミの出展作は、実車感覚のレース物**「ウェック・ル・マン24」**と過激な戦闘ゲーム**「特殊部隊ジャッカル」**の2作でした。

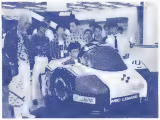
まずは巻頭カラーページでも紹介している「ウェック・ル・マン」から紹介するとしよう。このゲームにも2タイプあって、スピンタイプとミニスピンタイプとがある。スピンタイプは画面のプレイヤーがスピンをすると筐体ごとに回転してゲームを盛り上げてくれる。そんなところを見ると、まるで遊園地にあるコーヒーカップみたいだなぁーと思っちゃったりするわけだ。ミニスピンタイプはというと今までのシットダウンタイプとはちょっと違って、わずかながらも座席が動いたりなんかして、なかなか楽しませてくれちゃう。

あと、いっしょに本物のレーシングカーもおいてあった。その名も「コナミ・スパイスSE86C」だ!! なんとこのマシーンは'86WEC IN JAPAN・C2クラス2位、そしてさらにドライバーズチャンピオンも獲得してしまったというからすごい。

ゲームの順番待ちしている人の数もとても多く、レース同様にゲームも大いに期待できるぞっと!!

それから、これも6ページで紹介されてる「特殊部隊ジャッカル」。これは「サラマンダ」でも使われた、ステレオサウンド筐体を使用していることによって臨場感あふれるゲームに仕上がっている。

新しい会社のマークも鮮やかに、今後も新製品が期待できそうだ。　(御旅屋&大和)





ミニスピンタイプ

●話題の新製品が押し寄せる
セガ

セガではアウト・ランをはじめ、エンデューロレーサー、テーブルタイプのゲーム、ピンボールなど、沢山の出品がありました。

また、それらのゲームのクレジット用に**カードシステム**が使われており、大変印象深く思いました。これは、テレホンカードのようなカードを、ゲーム機にある挿入口に入れればゲームができてしまうというもので、テレホンカードと同じく、残りの使用回数がパンチされます。自動販売機で買うことができるので君も見つけたら、ソク買ってしまおう。これで、余計なお金を持っていって無駄使いしてしまうことがなくなるぞ（？）

☆**アウト・ラン**　まずAMショーの行なわれる前から人気の高かった「アウト・ラン」が出品されていました。



この日もやはり大変な人気で、列をつくって順番を待たなくてはならないほどでした。3Dカーレースの最高傑作といえるゲームで、抜群の臨場感が味わえます。



プレイヤーは、ハンドルとアクセル、ブレーキ、そしてギヤを使って全5ステージを走りぬけます。グラフィックのすごさもさることながら、音楽がすばらしいといえます。FM音源を使用したステレオのBGMは素晴らしいできばえです。BGMは3種類あり、ゲームの最初に選べますので、自分の一番気に入ったBGMでプレイするのが一番ですね。また効果音は本格的なDA変換をほどこしたリアルなものなので、迫力ある画面と相まって、あたかも自分が運転しているような（まあ、運転していることには変わりないんですが）錯覚をおぼえます。

このアウト・ランに関しては82ページも見てね。

☆**カイロスの館**

カイロスの館は、8方向レバーとジャンプパンチの2つのボタンで操作し、カイロスの館の奥へと進んでいく冒険ゲームです。画面は上から見た感じで、主人公はエネルギーがなくなると、1人失いますが、そのまえにEマークをとれば、エネルギーが増えます。他にも、点数のドル袋やワープ地帯などあり、楽しませてくれるゲームです。

1面は最後に黒マントのおっさんがたくさんでてきて、全員を倒すと1面クリアとなります。この後もいろいろな親玉がでてきますが、皆さんの力で、消して下さい。

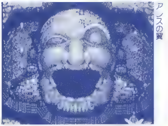
☆**レジンド**

レジンドというゲームは横スクロールで主人公は何も武器を持っていず、もっているドル袋を敵に投げつけて味方にすることから、始まります。主人公は、レバーとアタックボタン、セレクトボタンで操作し、レバーを上にするとジャンプ、アタックボタンは味方がいるときには自分の向いている方向に行きながら、剣を振り、セレクトボタンでは敵から集めた武器や、途中に落ちているものから選び、特徴ある攻撃ができます。

（鈴木＆鈴木）

●今度のゲームも手強いぞ！
カプコン

カプコンのブースは、TVゲームとしては、「**ラッシュアンドクラッシュ**」と「**アレスの翼**」が出展されていました。



アレスの翼

「アレスの翼」は近日発売されるそうですが、このゲームについて、くわしくお伝えしたいと思います。

「アレスの翼は、ギリシャ風の石像、遺跡の背景と、メカっぽいキャラクターが混在していて、いかにも異様な世界を産み出しています。なぜこのような世界ができあがったのかという秘密は、そのストーリーにあるようです。

「人類が異星人のもたらした巨大コンピューター、ダークによって古代文明から超未来文明へと変革を遂げようとした時、突如としてダークが狂い出した。人類は正に滅亡の危機に瀕した。それを悲しんだ軍神アレスは2人の若者に愛と勇気の翼を与え、人類の未来を託した――。」

このゲームは、1人でも2人同時プレイでも遊べます。しかし、実際には、1人ではかなり難しいのではないでしょうか。とにかく、カプコンの最近の作品の傾向を受け継いで、かなりの難度になるものと思いました。そのぶん、本格的にとりくめば、クリアして先に進んだ時には、それだけの感動があると思います。カプコンの生み出す、また一味違ったゲーム世界を味わってください。

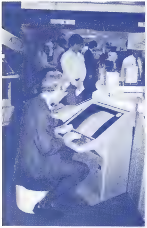
（ぜんじ）

●これっきゃあない！
ジャレコ

さて、ジャレコがAMショーに出展した作品は、もうおなじみの「**モモコ　120％**」と最新作の「**バルトリック**」です。

「モモコ　120％」の方は、もうすでにゲームセンターに入ってから1ヵ月以上になってしまうので、あえて説明する必要はないでしょう。そういうことで、新作の「バルトリック」の方に話題を進めたいと思います。

このゲームは地上を動くシューティングゲーム（スピードがある程度あるので、タンクゲームぽくはありません）です。今の所は（AMショーの段階では）4面まであります。4面クリアすると（1コインはかなりきついかも）また1面に戻ります。1面ごとにボスと要塞が1つづつ出てきます。ボスの方は簡単なのですが、（待っていれば逃げてくれる）要塞の方ははっきり言って難しいです。



「バルトリック」の操作の方法ですが、8方向レバーで2つのボタンが付いています。一方のボタンがJUMPボタンで、もう一方のボタンでミサイルとレーザー（正式名称は知らない）を撃つことができます。

多少難しいかも知れないけど、がんばってください。

（ECM―まいた）

●アテナちゃんの次はサバイバルゲームだ
エス・エヌ・ケイ



☆怒号層圏

このゲームを初めて見た時、誰でも「怒」のＰＡＲＴⅡだということはわかるでしょう。

しかし、ＰＡＲＴⅡだからといって、甘く見ていると痛い目に合うぞ。

というのも、このゲームをパッと見ただけでは、はっきり言って意味がわからないのです。

例えば、ＡＳＯのボンボネラの様な敵が出て来る所がありますが、この敵はパワーアップした武器を使って、20発ぐらい当ててもびくともしないのです。

それはそうとして、この怒号層圏というゲームはなかなか面白いゲームだと私は思いました。

特に手榴弾やバズーカ砲を使ったら、もう気分はゲリラです。

何といっても、これらの武器を使うと、かたっぱしから岩石や建造物をたたき壊すことができるという所が、このゲームの特長でしょう。

そしてこのゲームはあれこれ壊して見ないことには隠されたＰＯＷを見つけ出せないのです。

それから、武器を選ぶことによって、このゲームの進展を左右するので、自分なりに使い易い武器を見つけ出して下さい。

私が見た所では、バズーカ砲が一番使える様でしたが、手榴弾もパワーアップさせれば結構使えますよ。

皆さんの健闘を祈ります。

（ＦＡＭＫ－ＪＵＰ）

●ニューゲームがなくて残念
テクモ

今回、テクモのブースには**ソロモンの鍵、アルゴスの戦士、ワールドカップサッカー**など、ＡＯＵショーで出展されていたものが中心でした。

テクモの白いブースには、新作がないので、人だかりの山はできていませんでしたが、それでもテクモというのは、全体的に息の長いゲームが多いので、はまっている人がかなりいました。特に、ソロモンの鍵は、かくれキャラ、かくれ面など、多くの謎があり、また感動の最終面を見ようとみんな必死でプレイしていました。まだ、その人気は落ちそうにありませんでした。

ブース全体を見た感想は、とてもきれいだった、ということでした。ファミコン版のスーパースターフォースを出して、最近人気の出てきたテクモに、期待してよさそうです。アクション、パズル、トラックボール物などと、とても美しいキャラクターで我々を驚ろかせてくれるテクモですので、これからも大いに驚ろかせてほしいものです。

そろそろ、ファミコン版のほうも、アルゴスの戦士なども含めて、期待してますよ、テクモさん!!

（岡沢）



●見てくれ、気合いの2作品
タイトー

「おや今回はビデオゲームは2機種だけ?」とか思ったけど、いやはや2つとも気合いの入った出来でした。

（螢）

☆ダライアス

「……すごい」という感想がピタリのゲームが出た。3画面を横に並べた超横長のスクロールシューティングゲームの登場だ。もちろん今流行の2人同時プレイも可能。今までのマルチスクリーンゲームにありがちな画面と画面のギャップを、左右両端のモニターを下側からの反射映像にすることによって解決している。横3画面がそのままスクロールするんだから、こいつは感激モノだ!

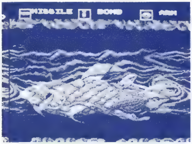
プレイヤー1は赤のプロコ、プレイヤー2は青のティアトをそれぞれ操って、敵の防衛線突破、最終エリアをクリアするのが目的だ。前方の敵はミサイルで、下方の敵はボムで攻撃するという、いわゆるオーソドックスなスタイルの操作系になっている。途中色のついた小型敵を破壊するとパワーアップユニットが出現、取ることによって、（赤ならミサイル、緑ならボム、青なら防御力など、それぞれ24段階まで）パワーアップできる。

各エリアの終わりには、敵の巨大戦艦が出現、それを破壊すれば分かれ道に出て、コースを選択できる。生体メカのような巨大戦艦との対決は圧巻。

こういった「オーソドックスでありながら、新しい」ゲームはヒット間違いなしだろう。1プレイ200円の価値はあるぞ!

「警告、敵巨大戦艦、急速接近中!」急速接近中!」

（螢）



ダライアス

☆奇々怪界（ききかいかい）

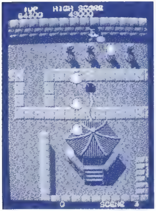
キャラクタコミカル御利益ゲーム。巫子の小夜ちゃんをコントロールし、とらわれの七福神を助けだせ。

次々に現れる妖怪は、御札と御祓い棒でなぎ倒せ。敵を倒したり、とうろう等を叩くと現れるアイテムは、確実にいただこう。色々なお札は、お札のパワーアップだ。水晶玉は、タイムストップ（青）及び敵全滅（黄）で、持っている時、2つのボタンを同時に押せば、使用できる。

忘れてはいけないのが鍵。こいつがないと、親玉への扉が開かない。忘れずに!

親玉は全部で7種類。それぞれ1人づつ。七福神がとらわれている。助けだせば1面クリアだ。攻撃は多彩だが、どこかぬけてるようなヤツラはカワイイゾ。ゲームの横では、プロモーションビデオも放映していました。

（N）



奇々怪界



●さすがマージャンゲームの大手

日物

さて、今回のニチブツでは「テラクレスタII」といわれていた「ダングル」が「ダンガー」と名を変えて登場。

内容は、味方機を奪還してロボットに変型したり、UFOと合体してフォーメーションを組んで、敵を撃破していくもの。フォーメーションなどは、かなり多彩でおもしろい。サウンドもFM音源で、「テラクレスタ」で使われていたBGMもはいっているので聞きごたえあり。

そして、マージャンゲームの新作は「セカンド・ラブ」。グラフィックは、409 6色を同時に表示しており、ビデオで再現されたように女の人が描かれている。この女の人が2人と、普通(!)の女の子が2人の計4人。さらに。実際のプレイだと全自動卓を表現していて、得点計算は点棒で表現されて、実践気分を味わえるというもの。持点は千点でゲームオーバー。

あと、マージャンメダルゲームもありました。(悠理)


ダンガー

●迫力満点いうことなし!

ナムコ

今回ナムコの出展しているビデオゲームは、御存知、「源平討魔伝」、そして「チャンピオンシップスプリント」でした。

まずは「源平討魔伝」だけど、もうすごいのなんの、プロモーションビデオのあの迫力!! 思わず、みんなが立ち止まってしまうというほどだ。ゲームの方の人気も大変なものだったけれど、プロモーションビデオの前の人の集まり方もすごかったね。このゲームのことは、P84のカラーページに紹介してあるから読んでちょうだいね。





それから、「チャンピオンシップスプリント」だ。前作「スーパースプリント」に新しい面が加わり、今度は3人同時プレーから2人同時プレーに変わったよ。

他に、プライズマシーンでは、「SWEET LAND」、「ナキゴエアテルくん」、「功夫老師」、「エアショット」などがあって、どれも人気。(大和)

●多彩な路線のゲームが!!

データイースト

今回のデータイーストの出展作は「LAST MISSION」と「プレイウッド」そして、「のぼらんか」の3作でした。シューティング、迷路もの、コミカルキャラクターものの三路線が見事にラインアップされており、さまざまな層のプレイヤーに親しまれると思われます。

☆LAST MISSION

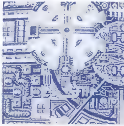
8方向レバーで画面中央のメインファイターを操作し、迫り来る敵機を破壊してください。ピンチに陥った時はスマート爆弾で回避することができます。自機はどんどんパワーアップすることができるうえ、ボタンにより武器が選択できるため、多彩な攻撃と作戦が楽しめます。

☆プレイウッド

迷路の中を進み、捕われている仲間を助けていこう。仲間を助けると使用できる武器が増える。パワー制度つき。

☆のぼらんか

とってもコミカルな木登りゲーム。プレイヤーは敵の攻撃をかわしながら、頂上を目指します。(御旅屋)


ラスト・ミッション

●華やかで機種も多い

メダル・コーナー

メダルゲームは数が多いのでざーっと紹介。

☆セガからは、ワールドビンゴ

☆タイトーからは、インスピレーションベースボールとドリーミーフォールズ。

☆ユニバーサルは、スロットマシン5機種とジャンボスロットマシン。

☆ジャレコは、ポニーMKIIメダルタイプ。

☆アポロからは、メランコリーとスーパーエレファント。

☆太陽と大森電機からはマージャン類。(悠理)


ジャンボ・スロットマシン

●全部紹介したい……

その他のブース

今回のショーに参加していたメーカーで、気になるブースをちょこっと紹介しよう。

☆**ウッドプレイス**……ファイヤートラップ(三次元クレイジークライマー?)、クラッシュロード(サイクリングゲーム)。キングオブボクサーを作った会社だね。

☆**ビスコ**…パニックロード(ユニークなキャラクターのピンボール)、リアルマージャンPARTIV(大人気のマージャンゲームだね)

☆**タツミ**…ロックオン(3Dフライトシュミレーション)ローリングするといいね。

☆**サン電子**…ライオネックス(VS筐体用ロールプレイングだよ!!)(御旅屋)



バブルボブル

謎から謎への綱渡り……君はどんでん返しについていけるかな?

さて、出まわり出して、もう、一ヵ月になるバブルボブル、君はどの位いくようになったかな? まだまだ10面台でもたついてるって? 今回はそんな君達へ向けての、実戦攻略法だ。前号で書けなかった応用テクニックも教えちゃうし、アイテムもいくつか教えちゃうゾ。なかなか、上手くなれずに、行き詰まっている人に読んでもらいたいね。

それでは、始まり始まり。

イキナリくいず。さて、この2人は、だれでしょう。



食べて覚えろアイテム&フード

前号の記事では、中途半端になってしまったフード&アイテムの、詳細解説から始めたいと思う。

フードは大別して4種。敵を倒すと、敵が化けるエネルギーフード。(以下Eフード)前の面をクリアした時間で決まるタイマーフード。(以下Tフード)一定条件で面クリア時に、泡が変化するラウンドクリアフード。(以下Rフード)ボーナスステージでの収集ターゲットとなるボーナスフード。(以下Bフード)と、その出現状況からフードは分類されているんだ。

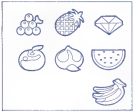
気をつけてほしいのは、同じフードでも、フードの種類が変わると、その得点が変化することだ。例をあげると、表になる。みかんはEフードなら1000点、Tフードなら400点、Rフードならば700点と、その得点はまちまちである。これは他のフードにも言えて、○○のときは何点というように覚えないと、感違いで損することになる。注意したいものだ。



E	1000	
T	400	
R	700	
B	[redacted]	

それでは、各フードの得点システムについて書いてみよう。

Eフードはまとめ割りの場合は左図の様に定まる。高い物から集めていこう。アイテムによる特殊攻撃では、6000~10000点のダイヤが出現する。

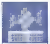


Tフードは、前の面のクリアーに要した時間に左右される。もちろん、速攻クリアしておけばいいものが出る。スカルモンスタを出したり、HURRY・UPにしたら、安いゾ。又、2人プレイだと、Tフードの最高得点が高くなるよ。

Rフードは大小ある。大きいものはアイテムを使わないと出ないが、泡が化ける小さいのは条件がそろえば出る。大きいのは種類によって、1~8万点だが、小さいものは一律700点だ。特定の面、(1面等)では無条件で出るので確実にとろう。他の面はスコアを調節すると…出るかもね。

ボーナスフードは、ボーナスステージに登場。みんな500点だ。

お次はアイテム。代表的なものを紹介してしまおう。



○キャンディー

これは、プレイヤーの泡はき能力を強化してくれる。赤は遠到、青は速射、黄は連射を強化する。



○シューズ

足が速くなる。ジャンプや、落下の速度もあがるぞ。



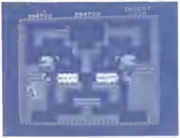
○パラソル

面をとばすことができる。橙は3面、赤は5面、紫は7面ワープ。できるだけ使って先に進むのがよいだろう。

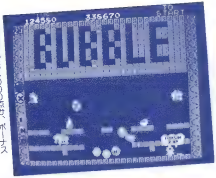


○リング(指輪)

プレイヤーのアクションを得点に変える。3種あるから効果は調べてみてね。



くいずその2。このデモを他の面にずらしてみてください。



まとめ割りで6400点か、ボーナスステージを取るか…ム？



○杖・宝箱

その面に必ずRフードを出現させ、なおかつ、巨大フードを降らす。泡をいっぱいはいておこう。



○ホーリーウォーター

ボーナスステージに突入させ、ボーナスフードをとれ。全部集めてパーフェクト10万点を狙え。



○イエローランプ

キャンディー3種を全て取ったことにする。こいつでいきなりフルパワー。



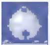
○炎のネックレス

これはなかなか出ない。でも、これを取れば、エクステンドバブルが10個もつづけて出てくるぞ。1UPのチャンスだぜ。



○水晶玉

なにやら見たことある形だが、これの効果は面が始まる直後に、Tフードとアイテムを出現させる。速攻に異常に便利だ。



○鈴

これを取ると、時折画面がスタート時に光る。何故光るのだろうか。それは次にあげていく、攻撃アイテムが出現するからなんだね。うれしいな、天の恵みだ。



○爆弾・パープルランプ

大爆発で敵を全滅。後者は炎（スパーク）だが、Eフードの点が違うだけだ。



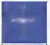
○シルバーネックレス

アルカノイドのエナジーボール出現。当たった敵を倒していく。



○ちゃっくんハート

無敵になり、体当たりで敵をふっとばせる。敵によっては損だから、考えてやっつけよう。



○十字架（クロス）

赤（ファイヤー）は口から16発火が出せるようになる。黄（サンダー）は大雷を降らし、水色（ウォーター）は、面を水没させて全滅させる。スゴイアイテムの一種だ。



○スターティアラ・ブックオブデス

フェアリーランドに登場したこれは、同じように星を降らし、地震を起こし、敵を全滅させる。スゴ〜イ！



○スペシャルバブル

赤いボールに光る十字星、おおっ通称MTJボール。当然とると、その効果は火をはくよりスゴイ？

○その他

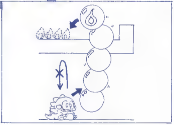
金のシャレ（酒落）コウベ、クレヨン、缶コーラ、ドラッグオブサンダー等の、更に多くのアイテムがあるぞっと。発見したら取ってみるべし！

君もマスターしよう超ハイテク

前回は基本テクニックを紹介したが、今回は応用テクである４つのテクを紹介しよう。

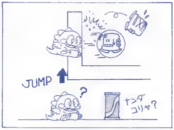
●リモコン割り

自分がいけない場所、特に床の上に敵がいるとき、上昇気流を利用して、床の上の特殊攻撃バブルに自分の泡をつないで割る！ 安全で便利なテクだゾ。



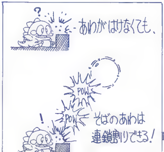
●根暗うち

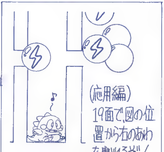
自分が壁に重なっても泡がはけるのを利用したテク。自分の体は壁に重なっているので、完璧にやれば死ぬことはマズない。多用するんだ、このテクは。



●カプリッキ連鎖割り

連鎖割りのとき、そのスタートはカプリッキからでもできるという技。壁のむこう側のバブル（但し、細い隙間が開いてること）も割ることができるゾ。使える場面は少ないが、イザというときに使えるようにしてほしい。

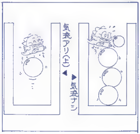


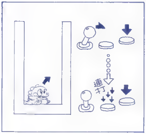


●連続泡乗りジャンプ

あちこちの面で、とても深い穴がみられるが、その中に落ちてあきらめる人が意外と多い。しかし、自分の幅ぴったりの穴でない限り、必ず脱出できる。では、その具体的方法を伝授しよう。

まず、壁を背にして立とう。そうしたら、泡はきボタンを叩き、その直後（同時でもだいたい大丈夫）レバーを向いている方向へ倒し、ジャンプする。気流が上向きなら、あとはジャンプボタンを押しっぱなしでOKだが、気流がないときは、ジャンプボタンを押しっぱなしにして、泡はきボタンを連打してくれ。ほうら、脱出できたでしょ。





実戦攻略20面までの道しるべ

さて、バブルボブルの実戦攻略なのですが、具体的な面攻略の前に、全体を通して言えるポイントを出しておきましょう。

☆できるだけ、連鎖割りを使して理解しておこう。移動とおう。敵の数が多ければ、下気流をマスターすれば、その手なアイテムより点が入り、面の攻略は、ずっと楽になるエクステンドバブルも確保ではずだ。きるからだ。

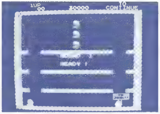
☆移動のくせを見抜け。各面々の移動において、どこにどこから移れるか把握しよう。

☆気流を覚えよ。覚えるだけでは駄目。具体的な利用法と

とまあ、こんなものだが、上級者にとっては、まだまだ甘いかもしれない。

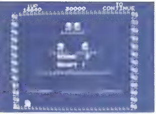
それでは、具体的な面攻略に移りましょう。(1人プレイ時の場合)

ROUND1〔待期余裕面〕



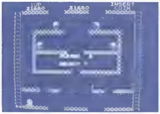
最初は泡に入れずに逃げて、攻撃型アイテムを待つのも手だが、やはりここは確実に3匹を泡にして、連鎖一撃4千点を狙おう。エクテンドバブルを貯められるので、こちらの方が確実。余分な泡を出して、Rフードをいっぱい出そうぜい。

ROUND2〔山頂全割面〕



2段登って、片側の2匹をくるんだら、すかさず逆側でもたついている1匹もくるんでしまおう。下に降りて、残り1匹をくるみ、アイテムを取ったら、連鎖一撃！

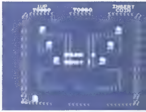
ROUND3〔泡封速攻面〕



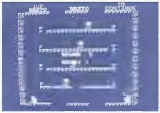
この面も、2段登って、Eの底に入り込もう。そこで中央に落ちてくるゼンを全てくるめば、あとは、Tフードとアイテム、そしてエクステンドバブルを取ってからクリアにしよう。

ROUND4〔連鎖纏撃面〕

斜め上にいるゼンの背後に1段ジャンプしてのっかり壁を背にして、集まってくる敵を次々とくるもう。(タイミングを正確に、そしてカプリつかないこと) 泡が寄った瞬間に割って3万2千点をもぉらいっ。

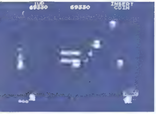


ROUND5〔増流泡々面〕



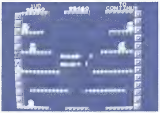
地道な戦法としては、1段だけ登って、そこにいるゼンをくるんで待ち、落ちてアイテムを取る。そのあと、1段づつ登りながらくるんで、最上段で4匹をエクステンドバブルもろとも割る。ウォーターバブルで点を狙う人は狙ってみてもいいでしょう。

ROUND6〔下降上展面〕



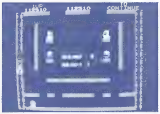
最初に下のマイタとゼンをまとめ割り。最下段から落ちて上から出現し、アイテムを取った後は、ウォーターバブルで一掃！

ROUND7〔窪溜降割面〕



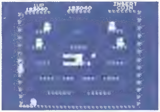
2段登って、降りてくるマイタ2匹をくるんだら、反対側のマイタの石をギリギリまで引き付けて泡を吐いて逃げる戦法で、4匹全てくるんでしまおう。泡乗りジャンプでTフードとアイテムを取ってこようぜ。

ROUND8〔片側誘導面〕



2段登って降りてくる2匹をくるんだだら、反対側の2匹は、一旦下に降りてからくるもう。そうすれば、敵泡は片側に集まるので、そこを連鎖一撃。

ROUND9〔下段待状面〕



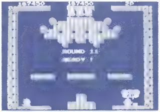
上に登らずに、中央より少し右で待ち構えておけば、一網打尽。1匹左に逃げますが7面と同じ戦法でくるめます。1万6千点、いやぁおいしいおいしい。

ROUND10〔連続噛撃面〕



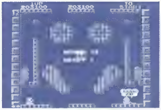
この面は敵が7匹いるが、とても6万4千点はムリだ。(やればわかると思うが…) よって、スタート地点の横の空間に、ちょびっと口を出して、下からくる敵を次々とカプリつこう。くるんだときは、1段登って、尻で割ろう。1人用のときは、アイテムは狙わない方が…。最後の1匹に手間どるとアブ・ナァイ！

ROUND11〔中段迎撃面〕



中央下段の凸の上に飛びのり、そのてっぺんから中段に登り、右を向いてモンスタをくるんで割る。一度下に落ちて、アイテムを取ってから、残ったゼンを料理せよ。

ROUND12〔左右墓穴面〕



この面は難しいので、安全なパターンの1つを書こう。下に降りて左上の目みたいな所に乗り、穴から出てくるモンスタをくるんで割る。(2匹) すぐ左下斜めのブロックの上に降り、右下からくるモンスタを叩け。(2匹) その後は中央最下段で穴から顔を出した奴を、左右1匹ずつくるんでわぁる。くれぐれも無理は禁物。

ROUND13〔垂直滝撃面〕

2匹の外にいるモンスタは下から出てくるところをくるんで♡の中に入れちゃおう。あとは、♡の一番高い所に立って、ウォーターバブルでお

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15

柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) オ 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□ □□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する賞品の番号	

◆ GAMEST 秋だ なんだ、これだけプレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

A：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店 ②ゲームセンター ③その他

B 1番おもしろかったコーナー名

C：おもしろくなかったところは？

D：あなたの好きなゲーム名は？

E あなたが行くゲームセンター名は？

F ゲームセンターには月に何回行きますか？

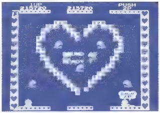
回

G パソコンゲームを希望しますか？ する( )・しない

H 次号はコナミ特集だ。キミはコナミに何を期待するか？（企画採用者には謝礼もあり！）

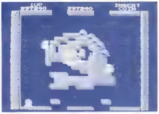
キリトリ線

BUBBLE BOBBLE



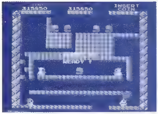
そうじおそうじ。

ROUND14（口内反撃面）



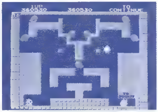
スタートしたら、巧みにジャンプして、口の中に入れ。そうしてマイタ、モンスタ×3をくるんで割れ。右からくるマイタを倒したらアイテムをとってこよう。詰めが甘いとぉ死んぢゃぁうよっ。

ROUND15（遠隔流撃面）



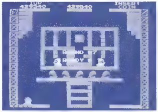
まず、中段にいる3匹は、左端から根暗うちでくるんで、左にのっけてしまおう。(カブりついても構わないが…）その後、右上で左向きに泡をはき、はさんで割って、上のウォーターバブルをリモヨン割りだぁ！

ROUND16（見返待割面）



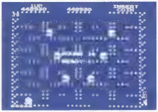
中央のモンスタは速攻で倒してしまおう。左右の点の上で向かってくるモンスタを泡に入れ、振り向いて寄ってくる泡を背中で割ろう。あと上の2匹は、点の上から根暗うち！

ROUND17（泡乗速攻面）



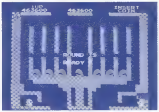
スタートしたら、左に泡を出し、それをジャンプ台にして、モンスタの並んでいる段の上に乗り、最低2匹倒せ！そうしたら右のマイタを根暗うちで倒し、アイテムを取ったら、残りをくるんで割るもよし、サンダーバブルでイタブルもよし。

ROUND18（横着幽撃面）



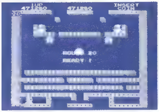
スタート地点のすぐ右に落ちてくるゼン×2をカブリつき、そのまた右に落ちる3匹目をもカブリついてしまおう。あとは、上で水を流したり、誘導してカブリつくなり工夫してみよう。この面はボーナスステージにすると!! だぜ。

ROUND19（罠溝困窮面）



モンスタは、右と左のなわばりに分かれるので、スタート地点付近から余り動かずに、片側だけを始末しよう。そのあと、下にとびおりて、中央の穴の右側の壁のてっぺんで、背中で割ろう。細い溝にはまると出られないぞ。

ROUND20（水流上展面）



プルプル3匹は、初め右下に向うので、そこを考えて降りてきたところをくるんで連鎖一撃だ！ ウォーターバブルは、ジャンプして割ると、画面最上部の点の上に乗れるよ。さて、この面のアイテムは何かな？

◆

そして、この後の面は、今迄のことを参考にして、読者のみなさんが攻略してほしい。ここまで来れたなら必ず行けるはずだ。

謎をさがせ！ 扉をさがせ！

バブルボブルの終局は謎につつまれたままだ。偽のエンディングとは？ 鏡写しの2つの洞窟がある？ 数々の情報が乱れ飛ぶ中で、何を信じればいいのだろうか。

それには扉の中に入ることだ。扉は隠し面への入口で、そこでは、真のエンディングに達するためのヒントを手に入れることができるからなのだ。

では、どうすれば扉に入れるのだろうか。はっきり言うと、死なずにクリアしていくと出る、というものなのだ。完璧なプレイの前にのみ、扉は開かれるわけ。

扉に入ると見たこともない様な景色が広がる。そこに秘められたものとは何か、君の推理力が試されるぞ。

扉を出現させるのは、慣れれば何度でもできるので、パーフェクトプレイをするように心がけてくれたまえ。

おっと、別に扉の中に入らなくても、必ず真のエンディングにたどりつくチャンスは残っているから、安心してくれたまえ。でも扉の中は一度入ると、何度も来たくなるんだなぁ…。

扉に関連した謎に象形文字がある。これが読めると、なにかと知ることが多いはずだ。開発者からのメッセージという形で載せておくので、読者には、ぜヒ解読してもらいたいな。読みかたは、文字各々を特定のアルファベットに対応させればOKさっ。

さあて、それでは、真実の為に、最終面を目指そうじゃぁないか！

（1人用でも、最後の1匹がくたばってるときに、1Pを何度も押してるとコンティニューできるゾ）

（伊渋見）

開発者からのメッセージ

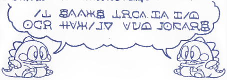
暗号のヒント

ノーミスでいくと扉が出る。出たらこれに触れよう。すると謎の隠し面に入れる。この面には暗号文が出ている。一番上の文字列は、アルファベットに対応していて2列目からが隠しメッセージです。たとえば、

8ᗡ88⅃A 8O88⅃A

⇨ BUBBLE BOBBLE

さて、解読したら、次の文にも挑戦してほしい。

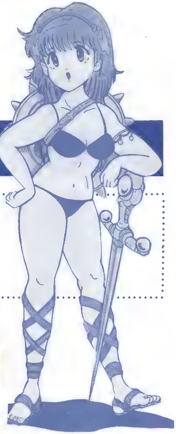


あきらめるのはまだ早い

……………………やるぞ!!

アテナ完全攻略法

ATHENA



このゲームはゲーム性・グラフィック共になかなか良く出来ているのだが、1面からすでに難しいのがちょっと問題かな？
そこで、1面をクリア出来なかった君も、1面はクリア出来たけれども最終面をクリア出来なかった君も、これを読んでクリアしよう。

R1 まず赤剣レッドソードを

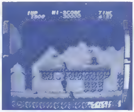
このゲームをあきらめてしまう人のほとんどは、この1面であまり実用的な武器を取ることが出来ず、その結果ダメージをたくさん受けて死んでしまう人が多いのではないのかな。1面で死なないためには、(最終面をクリアするためには) まずスタート時にすぐ敵からこん棒・ハンマーをうばい取り、写真①で鉄球棒に変える。

次に写真②・③・④の順に青剣・黄剣・赤剣に変える。赤剣を持っていればかなり楽だ。赤剣に出来れば多少防具を付けて行けば、最後までは楽に行けるぞ。がんばりや。

1面の大将ハマドリュアスは、赤剣を持ってさえいれば簡単にやっつけられる。

写真⑤を見て気が付くと思うけれども、自分が消えていなくなってしまっている。これは、敵の大将が出てくる時画面が自動スクロールしてしまう。その時自分が来たら方向へもどる。その結果写真⑤のようになる。

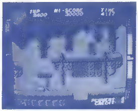
1面の大将ハマドリュアスまで来た時、自分が黄剣・青剣になってしまった場合は、写真⑥のように後ろで剣をふり回せば君は簡単に倒せる。



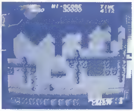
①あっ鉄球棒だ！



②ここまで来ないと敵も来ない。



③ここで青剣・黄色剣を！



④青い指輪を取って赤剣に。



⑤あれ！。



⑥安全地帯だよ。

R2 上の世界を逃げるだけ

君は1面で赤剣を取って来たはずだが、もし赤剣から黄剣に変えられてしまった人は写真⑦で青い指輪を取ろう。又、赤剣で来た人も、もちろん同じ場所で赤い指輪を取るのを忘れずに。赤い指輪は君が敵にやられた時に武器がパワーダウンしてしまうのを防いでくれる。

赤い指輪を取ったら、すぐ下の世界(写真⑧)でペガサスの羽を取ろう。これを取って、ひたすら上の世界を逃げれば、簡単に逃げられる。

2面の大将ゴーレムは、写真⑨のように後ろに行って剣をふり回せば簡単に倒せる。



⑦赤い指輪を！

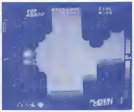
R3 ネックレスを忘れずに！

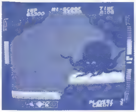
この面は初めに貝のネックレスを取る。(写真⑩)もし忘れると水中の動きがにぶくなるよ。

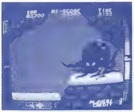
前半は出来るだけ陸地を3段ジャンプ、又は雲を利用して渡りながら行く。(3段ジャンプというのは最初のジャンプから3回目のジャンプで、一番遠くまで飛べるジャンプのこと。)水中よりも陸地の方が敵が少なく、フラワーがあるからだ。途中で水中に入らないと進めなくなってしまうので、水中を出来るだけ敵にぶつからないように進む。

この面も、敵に気を付けていさえすれば逃げ切れるはずだ。

3面の大将ネプチューンは1面の大将と倒し方がまったく同じだから簡単だ。(写真⑪・写真⑫)


⑩貝のネックレスを忘れずに。

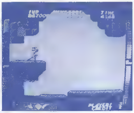

⑪楽しい顔してるね。

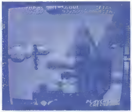

⑫安全地帯だよ。

R4 1UPを忘れずに！

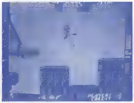
最初にまず羽を取る。(写真⑬)写真⑭で導きのランプを取る。導きのランプは解毒液の永久キープだから持っていた方が得。写真⑮では、アテナ人形ごと1UPが出てくる。ただし、必ず出るものではない。写真⑯のカギは上にあるブロックをこわすと出てくる。これを取るとラビリンスに行ける。ただし、ラビリンスには行かなくても最終面に行くことが出来るので、行かない方が無難。

4面の大将キマイラは、赤剣を持っていれば1面で使ったワザを使えば簡単です。(写真⑰)黄剣・青剣の人は写真⑱のようにつっこんで下さい。(たぶん青剣では死ぬでしょう。)


⑬ペガサスの羽。


⑭導きのランプだ。


⑮ここの宝はアテナ人形の時もある。


⑯これがカギだ。


⑰こんな敵なんて簡単だ。


⑱青剣だと危ないよ。

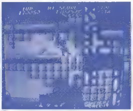
R5 パンドラの箱を！

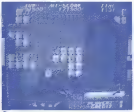
この面は今までの面よりはずっと難しい。どこが難しいかと言うと、すべてにおいて難しい。しかし、上の世界を赤剣で行けばたいしたことはない。ここでも、ラビリンスに行くカギがある。(写真⑲)上手になったら探して下さい。

写真⑳で炎の剣を取って、体力をいっぱいにしよう。そして写真㉑の所で赤い剣にもどしてから、もう一度炎の剣を取ろう。そして写真㉒のように、赤い水晶玉を取ろう。これを持っていないと写真㉔のように、パンドラの箱が出てこない。

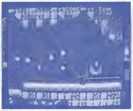
5面の大将ゲリュプスは、炎の剣でたった2発で倒せるから簡単。(写真㉓)

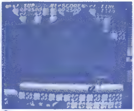

⑲


⑳

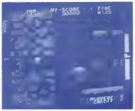

㉑

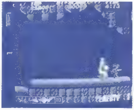

㉒


㉓


㉔

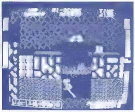
⑲カギだ。
⑳炎の剣を取ってLIFEをいっぱいに！
㉑もう一度炎の剣！
㉒赤い水晶玉。
㉓炎の剣は強いぞ一。
㉔パンドラの箱だ。

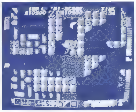

⑧なぜか鉄球棒だね。

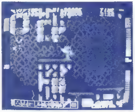

⑨ゴーレムだ。

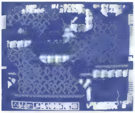
R6 ペガサスの羽に炎の剣

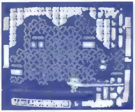
羽の場所を知っていて炎の剣を持っていれば簡単。
まず写真㉕の所で下に降りる。そしてそのすぐ下の所でペガサスの羽が出る。もちろんそれを取り、下の世界に進む。途中、ヘビコウモリが来るが、炎の剣で倒そう。
写真㉖でもう一度ペガサスの羽が出てくる。次に上の世界に上がり、写真㉗で貝のネックレスを取る。これは水中に落ちてしまった時の為であり、別にどうしても必要というわけではない。
少し先に行くと指輪と炎の剣が出てくる。（写真㉘）ここでパンドラの箱を持っていない人は下に降りて下さい。そのまま上を行った人は、ビショップ・メデューサなどに気を付けながら進んで下さい。
6面の大将マドーは、炎剣で一発なのでとても簡単。ただし、パンドラの箱がないと倒せないよ。（写真㉙）


㉕落ちた瞬間。


㉖こんな所に羽が。


㉗ここにも貝のネックレスが…。


㉘炎の剣！


㉙パンドラの箱があれば一発。

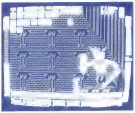
番外 これはサービス

この面は隠し面なので、行かなくても最終面をクリア出来るので行く必要はありません。
ただし行けば、守護の竪琴を取ることが出来る。これは死んだ時にキープがなくても永久にキープしてくれるので点数かせぎには必要。
守護の竪琴はラビリンスの最後にいるティターンが持っている。ティターンを、1発でも打ってしまうと守護の竪琴はもらえない。
この面は出来るだけ自分でやってほしいので、あまり攻略法は書きません。ただアテナ人形が出るよ。

最終面だよ！

この面は、各面の大将大集合だ。ここまでの面の大将を、全て倒して来た人は簡単なはずだ。この面が越えられない人はもう一度読み直すこと。

最後に、帝王ダンテが出てくる。（写真㉚）これは炎の剣で何発かで楽に倒せる。これを倒すと写真㉛のメッセージが出て来てゲームオーバー！

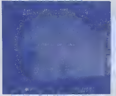

㉚これが帝王ダンテだ。

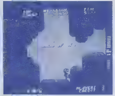


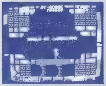
㉛これがアテナのエンディング！


WORLD OF CAVERN

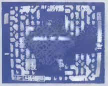

WORLD OF FOREST


WORLD OF SKY


WORLD OF SEA

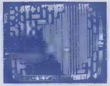

WORLD OF LABYRINTN


THE LAST WORLD

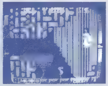

WORLD OF HELL


WORLD OF ICE


なんだこれは！


取ると大変なことになる。


守護の竪琴だよ。


ティターンだ！
打ってはいけない。

おまけ これは余計なおしゃべりか

❶ラビリンスで守護の竪琴を取らないでクリアすると、次の面でもう一度カギが出てくる。何回かラビリンスに行くことが出来るよ。
❷ラビリンスで、青い時計を取りながら死ぬと、次の時8分から始まった。そして10分にしてしまったら死んでしまった。
❸ワールド・オブ・ヘルで羽を取って上へ上へと上がって行ったら、上に行きすぎて下に落ちてしまった。（もちろんバグ）

（ECM－REO　Y・Y）

ゲーメスト常識用語集

キミも今日からゲーム博士

うーむ、早いもので、50音も後半に差しかかって来ましたが皆さんは、このコーナーを大いに活用してくれたかなぁ？今回は、な行の後半から、は行の一部までの用語解説。

ノーマル台

普通設定の台のこと。

ゲーム筐体の中にある、ディップスイッチを操作することによって、自機の数、エックステンドのスコア設定等を変えることができる為、上級プレイヤーの多い店や、いじわる店員さんのいる所などでは、変な設定の台が置いてあることがある。

しかし、各ゲームには、それぞれ（出荷）発売された時点において、基準となるべき設定があり、このままの状態でPLAYを楽しめるゲームをノーマル台と言う。

ハイスコア

ゲームで出した最高得点のこと。

ハイスコアは、全部で3種類あり、1つは画面上に残るハイスコア、もう1つは自分自身の持つハイスコア、そして、この他に、日本中どこを探しても、これ以上の得点はないだろうと言われる様な究極のハイスコアがあります。

さて、君はこのうち、どのハイスコアを持っているんでしょうね。

はまる

ドロ沼と同類語で、脱出困難な敵のパターンにはまってしまうというのがそもそもの意味だったのだが、最近では、見かけは良質そうに見えたのに、いざプレイしてみて、どうしようもないゲーム内容やコンパネだった時などにも、多く用いられている様である。

バグ（BUG）

本来は「虫」という意味なのだが、我々の世界では、プログラムの中に発生したミスのことをいう。

バグとして最も有名なのは、俗に言われる256匹増えというやつで、ある単純な、普通はしない様な行動パターンをとると、自動的に、残機が256匹になってしまうものである。

この他にも、ありもしない所に建物が出るとか、予想外の突拍子もない状態になることをいう。

但し、ここで注意しなければならない点は、隠れキャラや隠れテクニックと、バグは本質が違うということ。

ハイテク

高度なプレイテクニックのこと。

会話などでは、「すげぇー、俺にはそんなハイテク真似できねぇ～よ～」などと使う。

しかしながら、最近は、ゲーム全体がハイテクを使用しないと、クリア不可能なんて言うゲームが増えてきたねぇー。



マニア

1人、もしくはグループでこつこつと研究や攻略をする人のこと。

自分では、マニアでないと言っているあなた自身、そう、立派なマニアです。



VSシステム

ファミコンでおなじみの任天堂が開発した画期的なシステムで、2～4人が向かい合って、それぞれ同時ゲームが楽しめる、特殊筐体である。

今や、この赤い色をしたVS筐体は、ゲームセンター1軒に1台は見られる程の普及率で、中身には主にファミコン物が取り入れられている。

フリープレイ

ディップスイッチを操作して、お金を投入しなくても、好きなだけゲームをプレイできる状態のこと。

入場料制で、店内のゲームがすべてフリープレイというシステムをとり入れているゲームセンターもある。

秋と春に開催されている、恒例のAMショーなどでも、出展ゲームはすべてフリープレイである。

無限増え

エブリー（EVERY）設定のゲームの中には、ある一定の高得点へ達すると、持機が突然めちゃくちゃに増え出し、気がつくと50機、100機となるゲームがある。ゼビウスの996万点などは、かなり有名な例。

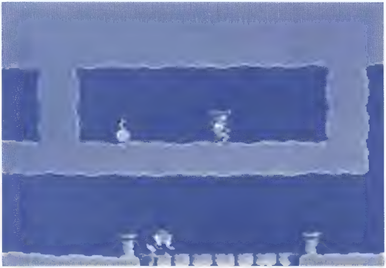
地底探険ゲーム SPELUNKER II 23の鍵

こわ～い、地底探険・・・行ってみよう!!

23の鍵 スペランカーII

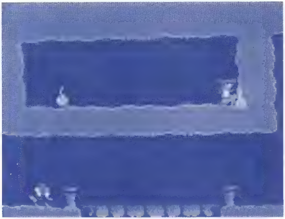
あのスペランカーがグレードアップして再登場。ハネルン、パタパタ、キラーにブンブン…奇想天外な敵共が次々と襲ってくるぞ。敵を蹴ちらし、新通路を発見して、君は無事、地底の姫を救い出せるか。

最初のトラップだ。どうやって脱出するのか？

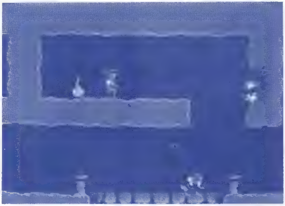


さて、今回ＩＲＥＭ（アイレム）から発売された「スペランカーII」。発売されて1ヵ月たったので、もうＰＬＡＹしたかな。内容は、前作の「スペランカー」を知っている人ならすぐ理解できると思うけど、全く知らない人のために、少し解説しよう。

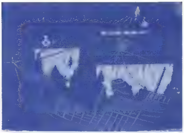
プレイヤーの操作は、左右が左右移動、上下でつるの上下移動。右ボタンはジャンプ、左ボタンは攻撃で、普通に立ってボタンを押すとピストル（?）を撃ち、しゃがんで押すと爆弾をセットするんだ。そして、エネルギー制となっていて、エネルギーがきれると1人失う。こうして鍵を拾って、チェックポイントにたどりつくというもの。



それは、この位置に爆弾をセットする。



やった。つるが出てきたぞ。このようなトラップがこの先たくさんあるぞ。



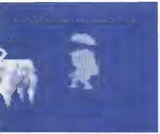
沈没船？　海賊船？



プレイヤーが石の中へ!!　実はぬけ道だったりする。



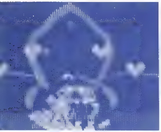
うわあーっ!!恐竜だ。恐竜にも謎が。



おーっと、灼体カー。



どっかで見たよーな？



最終面クリアだ。お姫様からキスのお礼。

スペランカーとIIの違い

さて、前作と内容は同じと書いたけど、まったくいっしょじゃつまんないよね。そこで、前作との違いを書いていこう。

☆まず、一番大事なのがエネルギー。なにもしていないと当然減っていくが、つるから落ちたり壁にぶつかったりすると、その分のダメージが減らされるのだ。

さらに、前作は敵に触れると1発でアウトだったが、IIは平気だ。といっても、これも敵の程度に応じてダメージが変ってくる。当然大きい敵にぶつかると1発アウトだが…。

☆前作にはなかったアイテムが増えたこと。スケボーは、大ジャンプができる。これがないと行けない場所もでてくるが面クリアには関係ない。

アクアラングは水中に潜れるようになる。別にアクアラングがなくても水中に潜れるが、その場合エネルギーの減りが早くなってしまうのだ。

あとは迷路と敵キャラが変ったくらいだけど、敵などはパワーアップしている。ゴーストなんかは前作では点稼ぎキャラだったがIIでは火の玉で攻撃を防ぐぞ。

楽しみは新通路発見

迷路には、新通路を発見しなくてはいけない場所が、必ず出てくる。

そこでヒントをあげよう。たとえば、1面最初の爆弾を取りに行く。そうすると後ろの壁が閉じてしまう。そうしたら右はじに爆弾をセットしよう。(爆風に巻き込まれないように)すると、穴が開いてつるが出現する。

といった具合に、ジャンプ・頭つき・射撃・ダイナマイトの組み合わせで新通路ができるんだ。この新通路は、君たち自身が発見しよう。やっぱり、こういうのは自分で発見したほうが喜びも大きいからね。

☆4面までの新通路を書いたマップも参考になるよ。

プレイヤーから一言

スペランカーII「23の鍵」と名前を聞いた時、23面あるのかーと思ってしまったけど、実は6面までいって、後は1面からの繰り返しなので、ちょっと残念。やっぱり、こういうゲームは面数が多い方がいいと思うけど…。

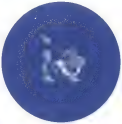
(バーブぐぼてみ)

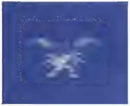
キャラクター



●はキャラクター名とその性格。☆は攻略法。

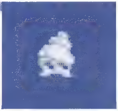
●ハネルン…ノミのようにピョンピョンはねる。大岩などから発生する。体あたり攻撃。
☆攻撃ボタンを押しっぱなしにして遠くから撃てば大丈夫。





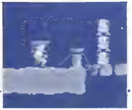
●パタパタ…上下に飛びながら左右移動する。プレイヤーが近づくと急降下してくる。
☆急降下させて下でやっつけよう。

●タグチン…水底or側面にへばりついている。口から玉を出す。



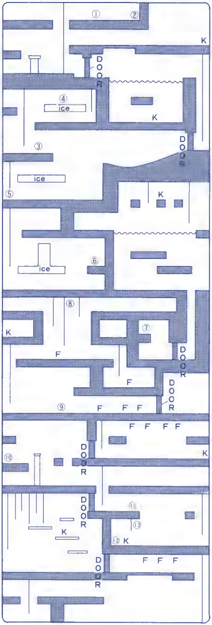


●キラー…水中を左右移動。体あたり攻撃。
☆タグチン・キラーともにやっつけられません。



●ケラ…縦2段or 3段で左右移動。玉を投げてくる。
☆ヒット&アウェイで攻撃しよう。

マップ

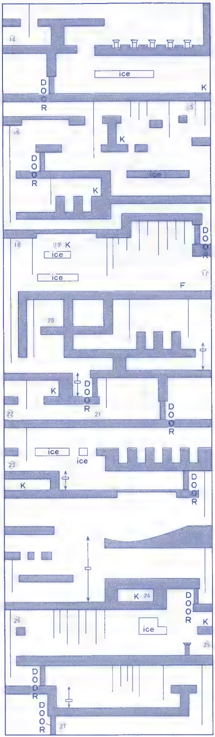




F……Fire
K……Key
①〜㉗　この地点を何かすると新しい壁・通路・ロープなどが出現する。

①通ると、いきなり通路が閉じる。
②ここに爆弾を使うと新通路が！
③ここを通るとロープが出る。
④爆破するとエネルギーが…。
⑤新通路が出る。
⑥新通路が出る。
⑦撃つと…。
⑧新通路が出る。
⑨新通路が出る。
⑩ロープが出る。
⑪通ると、いきなり通路が閉じる。
⑫ロープが出る。
⑬⑪で閉じた通路が閉じる。





⑭通ると、いきなり通路が閉じる。

⑮ロープが出る。

⑯新しい足場が出来る。

⑰？

⑱新しい足場が出来る。

⑲爆破するとカギが！

⑳爆破すると新通路が出る。

㉑通ると、いきなり通路が出る。

㉒ロープが出る。

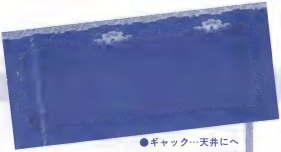
㉓爆破すると新通路が出る。

㉔撃つと新通路が出る。

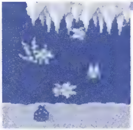
㉕撃つとロープがでる。

㉖爆弾が出る。

㉗ジャンプするとカギが出る。

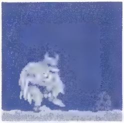


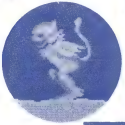
●ギャック…天井にへばりついていて左右移動。玉を下に落とす。
☆無理に殺そうとせずに玉に気をつけよう。



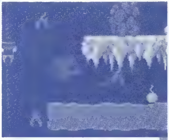
●ブンブン…地面にうまっている巣から編隊飛行する。体あたり攻撃。
☆無理にやっつけずにつるにつかまって逃げるか全滅させよう。

●バードン…左右移動。回撃する火の玉を投げる。
☆うまく爆弾をセットするか、5発ピストルをあてよう。これもヒット＆アウエイ。





●ヒドラー…はねながら左右移動。口からブーメランをはく。
☆バードンとほとんどいっしょ。ブーメランには要注意。



●ゴースト…一定地点を通過すると出現。プレイヤーに近ずく。火の玉をまわりにまわらせている。
☆火の玉の回転が遅い時に火の玉の間にピストルを撃ちこめ。

プレイランドツアー NO.3



ちょっとゲームプレイで疲れたらカウンターに座ってコーヒーでも1杯いいねー。あの空いているイスに彼女と2人で寄りそうようにして愛を語り合ったりしちゃったりして、にくいにくいこのーよ。

プレイのあとは激安スペシャルメニューが待ってるぞ

プレイシティ 赤い風車

札幌

札幌名物は時計台じゃないよ アカフーで決まり

札幌名物と言えばサッポロラーメンや時計台なんかが有名だけど、ゲームマニアにとっちゃ、なんといってもゲームセンター、赤い風車が自慢のタネ。

常連客の間では、通称アカフーと呼ばれているこのお店は、今年で6周年目を迎え、札幌市内に数あるナムコ直営店の中では、最も古い。兄貴株なのだ。

場所は札幌随一の繁華街、すすきのから市電に乗って20分近くかかる。(つまり中心街ではありません。)石山通り駅で下車し、ここから歩いて2〜3分。

近くには、北海道教育大や北海学園などがあって、学生は大切なお客様。比較的静かな住宅街にある、シャレたお店なのだ。

札幌へ行ったら、時計台をポカンと眺めるだけでなく、アカフーこと「赤い風車」に寄りましょう。

その昔 赤い風車は回っていた

お店の正面左上には、高々と大きな赤い風車が掲げてあって、よく目立つ。

一見しただけでは、ちょっとゲームセンターとは判断できないけれど、とにかくシンボルの風車を目にしたら、ためらわずに入ってゆこう。

風車の直径は6〜7メートル、近くで見ると、もっともっと大きく感じる。この風車がギギギギイーと音をたててゆっくりと回われば、すごいPOPだな、と思って福士店長におうかがいしたら、かつては、この風車が回っていたそうだ。だが、暴風などの直撃を受けた時の危険を避けるためと、それに動かしたら莫大な電気代がかかるということで、動かさないんだそうだ。分かるね。ちょっと残念だけど。

閑話休題(むだばなしはさておいて)。

さんと取材班のみんなで記念撮影をぱちり。







◯赤い風車店には、この市電に乗って行くんですねー。やっぱり、こういう路面電車の走る街は風情があっていいなあー。

◯鋭い眼光をキラキラさせて、我々にお店のエピソードを語ってくれる福士店長さん。すんごくいいんです。

ゲームだけじゃない料理にも満足

店内は、大きな逆L字型になっていて、その内側の一角が、食べたりソフトドリンク類を飲むことのできる、カウンターとなっている。

一見、喫茶店とゲームセンターが合体した様に見えるが、まさにその通りなのだ。

初めて来た、見知らぬ街ということもあって、日頃タフだけを自慢にしている(?)同行の厳碩君さえ、疲れたーという表情が表に現われてしまっている。ほんとにくたぶれたのである。

店の中へ入ると、まずカウンターに吸い寄せられてしまったのである。ヨイショと腰をおろす。

座ると自然に目が行くのがメニュー。あるある。うどん、ハンバーグ、カレーなど、おなじみの料理が用意されていたが、何といっても、これだ。

我々は直ちにスペシャルメニューという文字に目を付けた。これはうどんにハンバーグのついた定食セットで、なおかつコーヒーのサービス付き。お値段はたったの500円。

ボリュームはたっぷりで、厳碩君もこの量には驚きの声をあげていた程だ。もちろん、ひとつも残さずに食べたけど…。味はまずまず。というより、おいしかったですネ。

このあたりは、繁華街すすきのに働く人たちのベッドタウンということもあって、以前、24時間営業だった頃は、夜中の12時過ぎになると、夜の仕事を終えた人たちがここに立ち寄って、軽く食事をしたり、ゲームで気分をほぐし、仕事の疲れをいやして家へ帰る、という憩の場所だったんだね。

現在は終業が12時だから、深夜の仕事をしている人のために、ちょっと残念な気がする。

赤い風車には、およそ20台前後の車が入る駐車場も完備しているのも便利で、けっこう遠くの方からもお客さんが来る。

愛されている安心して遊べる店

店長の福士さんは、赤い風車を5年もの間守り続けてきたベテラン店長で、お店の管理体制に対しても、細心の注意を払っている。

「以前は、中高生の中には先輩後輩などの関係で、カンパやかつ上げなどが一時続発した時期がありましたが、今はそんなことは全くありませんね。万一、そういうところを発見したら、すぐその場でつまみ出しますよ」

と、きっぱり言い切る店長。

年に一度はリフレッシュ計画といって、簡単な店内のレイアウトチェンジをしてイメージの活性化を計り、くつろぐ場所としては不自由な所はないように心掛けているって…店長さんの仕事は大変。

お店がスタートした頃は、インベーダーブームの余波のせいか、子供のお客が大半を占めていたが現在は近くに大学があるということもあって、大人のお客さんが多くなっている。特に、平日は圧倒的に多いそうだ。

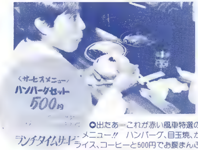
普通のゲームコーナーの場合、1日のうち、午前中はめったに客がこないが、赤い風車店は平日も休日も店内にひとりも客がいないということはまずない。そのあたりにも、赤い風車の魅力の鍵が隠されているかも知れない。

さまざまな年齢層、職業の人がこの店の常連客となって支えているんだネ。

まずは試しに、札幌の皆さんはもちろん、遠くから札幌を訪れる機会のある人もアカフーをたずねてみて欲しい。もちろん、その時はお腹をすかして行くことです。素晴らしい時間が過ごせること、確実。

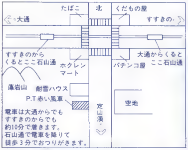
では又、次号でお会いしましょう。

赤い風車
札幌市中央区南23条西11丁目2番3号
☎(011)563-7023



スペシャルメニューにトライする編集長。

○出たあーこれが赤い風車特選のメインメニュー!! ハンバーグ、目玉焼、かけそば、ライス、コーヒーと500円でお腹まんぷく。



○できたてのカレーライスを運ぶ店員さん。あーお腹すいたよー。





○「おーっ」と取材班メンバーの中から声が上がった赤い風車店外景。大通りぞいにあるのでゲームセンターと言うよりドライブインぽいかなあ。



○札幌での道案内役を務めてくれた、川口君とえびな君、本当に御苦労様でした。

○お店の常連客の皆





○取材疲れをいやす為、名物ラーメン横丁へかけ込むゲーメスト取材人

○はいゲームは一休み…。カウンターだけでなくTVゲーム台の上でも食事ができるんですね 。





カウンターの中をのぞき込んで見ると、そこは大衆食堂の調理場みたいになってました。



○ナムコのオリジナルグッズも、わんさか置いてあるぞー。

いいって感じでつくりました



タイムギャル●インタビュー
山本百合子さん

風見 螢



螢らの作った同人誌「いまさらTIME GAL」をご覧になる山本百合子さん。おもったいなや…。

我がGAMEST編集部の風見螢が、あのタイムギャルの声優さん、山本百合子さんにインタビューをして来ました。では、その様子を…。

それ、ほんと？アドリブ99%



風見 今日はお忙しいところ、お時間をさいていただいてすみません。

山本 いえ、こちらこそわざわざ取材に来ていただいて…。

風見 早速ですけど、タイムギャルを演じることになったいきさつを聞かせてほしいんですけど。

山本 えーっと、あれは去年の初夏だったかしら？ あまり良く覚えてないんですけど、誰かの代わりという感じでタイムギャルの仕事が入ったんです。

風見 その時はもう絵は全部できていたんですか？

山本 ええ、前にやった人のセリフの入ったビデオを渡されました。

風見 レイカというキャラクターのイメージを作る上で苦労はありませんでしたか？

山本 そのころ、テレビアニメのゲストキャラなんかをよくやっていたので、そんな経験を生かして、わりあいすんなりとイメージはできました。

風見 セリフは99%までがアドリブだと聞きましたが？

山本 ええ、そうなんです。台本らしい台本もなくて、ほとんどが自分で考えました。

風見 レコーディングはどんな様子でしたか？

山本 とにかく絵のテンポの速さに圧倒されました。台本がわりにメモを片手に、それを見ながらやるんですけど、テンポが速すぎて見てる余裕もなかったり。(笑)

風見 テンポが速すぎて、セリフがつまったなんてことありましたか？(笑)

山本 ええ。なにせ台本がないもんで、言うことに困って。そんな時は止めてもらって、うーんっ

何をしゃべっても レイカの役を



山本百合子さん

て頭かかえて一所懸命考えるんですよ。(笑)

風見 他に苦労したことは?

山本 そんな感じで、けっこう長いことやってたんで、おノドを痛めちゃって、苦しかったです。

風見 失敗談なんかありますか?

山本 うーん、台本がないもんだから、逆になにをしゃべってもいいっていう感じで、失敗が成功になっちゃうっていう様なものでいわゆる失敗談っていうのはないですね。(笑)

まだ見てないんです! エポックメーカー「タイムギャル」

風見 発売されたタイムギャルはご覧になりましたか?

山本 それが、まだ見てないんですよー! 一度見てみたいと思ってるんですけど…。仕事の帰りに、ゲームセンターなんかに寄ることなんかあまりないですし…。たまに友達とゲームセンターに行ったりするんですけど、そこで見たことはないですねェ。でも、あれ難しいんでしょ?

風見 うーん、やっぱり慣れですけどね。

山本 タイムギャルってそんなに面白いんですか?

風見 ええ、特に絵の面白さはアニメーションならではのものですし。

山本 よくサイン会なんかやるんですけど、時たま「タイムギャル・レイカって書いてほしい」とか言う子がいて、そんな子に「タイムギャルってそんなに面白い?」って聞くと、「大好きで、離れられない」とか、中には「離れたくないからゲームセンターの店員になった」とかね。(笑)

風見 ゲームでハイスコアを出すと名前入れがありますよね。

山本 ええ、ええ、ありますね。

風見 タイムギャルのおかげでゲーマーの内の何分の1かが、そのハイスコアネームをLAYKAにしてしまったっていうぐらい、ゲーマーの中で反響がありましたからね。(笑)

山本 へえー、そうなんですか。私もやってる時はそんなにヒットするとは思わなかったんですけどねえ。他にああいったゲームはないんですか?



風見 レーザーディスクのゲームですか?

山本 ええ。

風見 うーん、あるにはありますけど、ほとんどが男が女の子を助けに行くってな感じで…。

山本 やっぱり女の子が主人公っていうのは初めてなんだ。

風見 ですね。

山本 ふーん、そうなんだ。

風見 実はタイムギャルも大元は男だったんですけどね。(笑)

山本 ええっ! そうなんだ。知らなかったあ。(笑)

まだ覚えてますよ、セリフ「おかーさーん」とか「ひでぶっ」とか



風見 今、タイムギャルを振り返ってみて、どんなことを思いうかべますか?

山本 いろんなセリフをしゃべった覚えがありますね。「おとーさーん」とか「おかーさーん」とか。(笑) あのころ「北斗の拳」の仕事と一緒にやってたんで、悪人のやられる時の声あるでしょう、「ひでぶっ」とか「あべしっ」とか。あれを使っちゃった覚えもありますね。「ひでぶっ」とか言って…。あとは、ひたすらおノドが痛かったの覚えてます。本当に大変でした。

ああいった三枚目の役って初めてだったんですよ、私。でも、うまくいって良かったと思ってますね。

風見 じゃあ、そういう「三枚目の役」っていう意味じゃ記念すべき作品だと…。(笑)

山本 そうですね。そうも言えますね。(笑)

風見 今日は長いこと有難うございました。

山本 いいえ、どういたしまして。

◆ ◆ ◆

レイカに勝るとも劣らぬ、元気でハキハキした山本百合子さんに終始圧倒されていた私こと螢のインタビューも、なんとか無事に終わったのでした。



色紙プレゼント

★今回のインタビューの記念として、山本百合子さんのサイン色紙を5名様にプレゼントします。
○あて先 ゲーメスト編集部
映画・アニメ係
※裏にサイン色紙希望と明記すること!
締め切り 10月末日必着

●Norry伊渋見の

We Love VGM! 4

大きく翔ばたけ VGMレコードの全て

身近になったゾ! VGM

最近、VGMのレコードが続々と発売された。既存の媒体でVGMが楽しめるなんて、なかなか素晴らしいことだ。つまり、これはとりも直さず、我々の身近なところに、VGMが近ずいてきてくれたわけである。

確かに、ファミコン等により、コンピューターゲームというものは、社会的に広く知れ渡ったわけだから、当然VGMというものに対しての知名度も向上するわけだ。

事実、アルファレコードでは、そのような状況をふまえ、VGMレコード専用の、「GMOレーベル」を設立し、社会的にこのようなサウンドが根付く様に努力している。これは別に、アルファレコードに限ったことではなく、他にも具体的な動きがある。例えば、ビクターから発売されるVGMレコード等も、同じような役割を担っているわけだ。

君はどのタイプ? 原音派とアレンジ派

VGMのレコードは、大きく2つのタイプに分けることができる。片方は原音派、もう一方はアレンジ派である。

これらは、人によって好みがマチマチで両方好きな人もいたりする。VGMレコードの価値を、「ゲームセンターでしか聴けないVGMをフルタイムに聞ける」と思っている人は原音派が多い。対して、あくまでもVGMは独立した音楽と思い「ゲーム中に聞けるものをワザワザそのまま聞くなんて…」という人はアレンジ派になる。まあどちらが良いとも言えないけど、この差は意外と大きい。

初期のVGMレコードは原音派であった。当時は物珍らしさもあり、それはそれで十分満足させてくれた。しかし、なんでもかんでも音を入れているだけでは単調であるという考えが出てきた訳だ。当然である。レコードに入っている音は、ゲームセンターに行けば、同じものを聞くことが可能なのだからね。そこで、レコードならではの、アレンジバージョンの登場とあいなる。

最近のVGMレコードでは、アレンジものがつきものだが、私めはひとつここで苦情を言いたい。確かに、音楽的な盛り上りを強調するというのはわかるが、ほとんどその構成が類似してしまっているのである。また、そのゲームの展開上の盛り上りが損なわれる点もあげておきたい。「おやぁ!」と聞いてて意外性に豊んでいるものの方が楽しいものね。だからこそ、アレンジものなのダ。

というわけで、現在VGMレコードは、原音とアレンジのミックスなんだけど、これはこれでいいと思う。それだけ、多くの人のニーズに対応しているわけだからね。

VGMレコードは VGMの翼だ

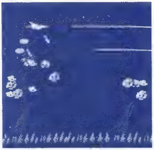
さて、今迄書いてきたように、VGMはレコードという媒体を通して、大きく広がるチャンスを得たわけだ。

レコードになることがどうしてスゴイかというと、放送媒体を通せるようになることだ。実際、コナミVOL1のグラディウスを某FM局でON・AIRしたらしい。この先、もっとレコードがでたりすると、「VGMリクエストアワー」なんていうのができるかもしれない。しかし、その為には、質の高いVGMが、今よりも増えなくてはならないという、基本の問題もある。

一度書いたことがあるが、VGMの理想は、優れた映画音楽のような、本来の目的としてのゲームとの一致性、そしてゲームから離れても残る高い音楽性であると思う。レコードによって、映像からの独立を可能にしたVGM。翼を持ったそれが、飛びたつのはいつか、楽しみである。

VGMは、本当に始めの頃は、音で、しかも雑音に近いものだったのが、それがPSG、FM音源を経て、今やPCMによる現実の音の再生能力をも手に入れてしまった。(ダンプ松本をやれば、そのスゴサを理解できるだろう。)

軽やかなメロディー、現実離れした演奏テクニックも自由自在、VGMはAV時代の申し子なのだ。そして、その可能性は大きく、常に進化していく、それがVGMだからゆえに。(うーむ、キマッたかな?)


FM音源でないのにFMで流れちゃうだね～のグラディウス

よりどりみどりの VGMレコードを切る!

それではNORRYのVGMレコード鑑賞メモとまいりましょう。かなり個人的な意見が飛びだしますが、そこはそこ、気に入らなかったら読み飛ばして結構です。芸術から得るものは、人によって異なりますからね。



アルファレコード版

●ビデオゲームミュージック

ゼビウスを中心とした、ナムコＶＧＭのレコードで、この手のレコードの原点とでも言えるでしょう。全体的には、プレイを再現した形式が多用されており、そのためか、逆にボスコニアンの圧縮アレンジや、ギャラガの透ける様なアレンジが目立ちます。発売当時は、かなりの話題を呼びました。

●スーパーゼビウス

ゼビウス狂の細野晴臣氏が、自分の持つゼビウスを音にして世界（フィールド）を作ってしまったようなものです。ディスコティックな、ゼビウスの裏ワールドが展開します。Ｂ面のギャプラス等と共に、好き嫌いが出そうですね。



●リターン・オブ・ビデオゲームミュージック

Ａ面はナムコ84～85年のＶＧＭ。Ｂ面はナムコサウンドコンポーザーのオリジナルサウンドの、一粒で二度おいしい型のレコード。

Ａ面には、ドルアーガの塔が収録されており、ドラゴンバスター、メトロクロスと共にファンを喜ばせた。（私めは、このメトロクロスの編集は、大変好きである。）Ｂ面の「ＭＥＲＲＹ ＧＯＥＳ・ＡＲＯＵＮＤ」が、後のホッピングマッピーのＢＧＭに使われて注目されたね。

●コナミ・ゲームミュージック ＶＯＬ１

アルファレコード・ＧＭＯレーベル、ビデオゲームサウンドの第１弾がこれ。ツインビー、グラディウスの２大ゲームのＶＧＭに、ジャイラス、イーアルカンフー等が入って幅広く楽しめる。グラディウスの未使用音が何の為に作られたか？ なんて想像するのも楽しい。それにしても、「ＳＴＡＧＥ 99」とは言わない（言えない）はずだが。



●カプコン・ゲームミュージック

これは非常に評価するのが難しいレコードである。カプコンのＶＧＭの持つ展開性と多彩さが、惜しいことに押さえられているのである。特にガンスモークと闘いの挽歌のファンの人は不満が残るかもしれない。しかし、エグゼドエグゼスの１千万点の曲などやひげ丸のような、稀少価値の高いものも入っているのでおあいこというところか。一つ中から選ぶとしたら…あ～た、セクションＺですよ。

●コナミ・ゲームミュージック ＶＯＬ２

ＶＯＬ１とは、うって変わった玄人好みの選曲。その点コナミファン、ＶＧＭファンにとっては聞き逃せないね。特にＢ面の大列車強盗は、日本ではまず見られないから新鮮だと思うな。（ちなみにＦＭ音源採用のゲームだ）そうだね、いい曲は、ギャラクティック・ウオーリヤーズと、ＲＦ２ってところかな。（単に私が好きなだけですが…）あとＡ面のグリーンベレーには、ゲームメスト編集長が大好きな、プウ～ウ、プウ～ウのサイレンもバッチリ入っているんだ。



●テクモ・ゲームミュージック

テーカンの頃も合わせた構成となっており、聞くとわかるが、似ている曲が多い。しかし、それもテクモファンにとっては良いのかもしれない。（でも１００万点の…まァいいや）これも、国内ではまず見れないグリダイアン・ファイトが入っているし、なつかしいのも入っていて、まとまりとしてはなかなか良い。

ビクター版

●ビデオゲームグラフティ

ナムコがＶＧＭレコードをビクターから出すようになっての第１弾。本文中でも書いたが、アレンジものは好き嫌いが分かれやすい。各曲のアレンジがワンパターン化していて、深くＶＧＭを聞き込んでいる人からは文句の16連射が来そうだが、私めはＶＧＭの前衛芸術だと思っているので、これはこれで良いのではないでしょうか。

日物オリジナル

●テラクレスタ・オリジナル・サウンドトラック

業務用でもない、ＦＣ版でもないが、ＶＧＭテープなのだ。日物オリジナルアレンジと、オーケストラバージョンの２種が収録されている。日物に直接通信販売を申し込めば手に入るよ。詳しくは日物へ…。

お待せしました！ ＶＧＭテープ 当選者発表

確かに、スーパーデッドヒートや影の伝説はFM音源が使われている。（１部の影伝を除く）しかし、タイトー初のFM音源使用ゲームは、ぬわんと、「サイクルマー坊」なのだ。ちょっとゲームがマイナーだし、FM音源とはとても思えないサウンドだから、判らないのも無理はないだろう。

問題中、「タイトー社開発に限らない」と言った点に目をつけた人が何人かいたけど狙いはよかったが、的はずれだった。マー坊は、完全タイトーオリジナルじゃないからね。

では、完全タイトーオリジナルで初のFM音源ゲームは、というと、「宇宙戦艦ヤマト」なんだ。あのゲームの戦闘シーンでは、BGMは、ゲーム基板から流しているんだ。意外だったかい？ ワイバーンF－０を答えてくる人も結構いたけれど、あれはKORG（コルグ）という会社の、パイプオルガンICを使っているんだ。重厚な音が出るのでひっかかっちゃったみたいだね。結局、今回の当選者は抽選になりました。

当選者発表

東京都	加瀬敏幸	群馬県	工藤昭岳
滋賀県	田中健一	岐阜県	中元健二
岡山県	青野卓也	岩手県	泉川豊
兵庫県	五十嵐文起	岩手県	佐藤顕治
北海道	中川武史	千葉県	麻生康則

はずれた人ごめんね

驚異101現象

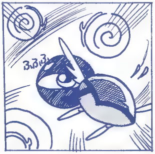
成績が落ちたからと悩むでない。驚異現象のネタがないと悩みノイローゼになった男がいる。下には下があるのだ。（安心しなさい）

食欲の秋、ゲームの秋――、今回もはりきって驚異現象いってみよう！ 今回は読者の投稿も併せて紹介するぞ。

41

ファンタジーゾーン（セガ）の6面ウインクロンはまり技（知らない人は2号を見てね）で、実はこのラウンドをクリアする方法があったのだ。それは、オパオパをウインクロンの目の左斜め下に位置させて、ひたすらショットとボムを撃つのだ。これは、ドット単位の微妙な調整が必要で、1ドットのずれがあっても、ハリケーンにぶつかってしまう。しかし成功すれば、ショットをひたすら撃っていれば、何十発に1発かはウインクロンに当たり、いずれウインクロンをやっつけることができる。

（小金井市　三樹聖士）



42

ツインビー（コナミ）で、オニオンヘッド将軍か、クローデバイス将軍（1、4面のボス）が出て来る直前にバリアを装着、エグレス（たまご）が画面に15個以上出て来たら、星を使って消す。（しかしここまで条件そろえるのは並じゃないね。）すると将軍がしばらく出て来ない。やがて出て来た将軍にはコアはなく、ミサイルを1発当てるだけで、死ぬか無敵かのいずれかの状態になる。

（八尾市　岸本智弘）



43

ファンタジーゾーン（セガ）の8面で、左側から画面外にボムを発射すると、反対側からボムが出て来て要塞をやっつけられる。

（玉野市　黒川一也）

44

スラップファイト（タイトー）で1機目をスタートしてから何も動かさないで死ぬと、2機目がスタートした時から、ホーミングミサイルとウイング3つが装着されている。

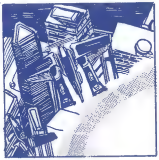
（仙台市　市川尚）



45

ワールドカップ（テクモ）の6面か7面で、敵がボールをもってドリブルをしていると、突然ボールをおいて、そのまま一直線に走っていってしまうことがある。そうなると、画面はドリブルをしている選手を映しているため、ボールは画面にないし、画面も動きようがなく、そのまま残り時間を待つだけになる。

（静岡市　帯金伸行）



46

スクランブルフォーメーション（タイトー）で、タイトルネームが〝TOKIO〟となっているものがあるが、これはデッドコピーではなく、海外輸出用の名前なのだ。都内の某所に見られる。

47

スペースハリアー（セガ）で、最終ラウンドをクリアすると、残機分で最初からプレイできる設定のものがある。

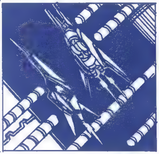


48

ドンキーコングJr.（任天堂）の3面（電気スパークの面）で左側のツルの右側につかまって、最上段から体を右側にして下に降りると、床に体がくい込んで床の中を歩けるようになる。

49

サラマンダ（コナミ）で、6面から継続プレイはできないが、6面の最後の所を1プレイヤーで抜けて、背景が消える時に2プレイヤーボタンを押す（当然コインは入れておく）と、〝DESTROY THEM ALL〟と声が出て、2プレイヤーの方も基地から脱出する。



何と……驚異のネタがない!! 誰かはやく驚異を送ってくれー。そうすれば…君は、101個のうちの1つの驚異の伝承者となるのだ。

まだまだやるぞ!!

君はもう3周目をクリアしたか

サラマンダ

2周目・3周目徹底攻略

©コナミ

2—1 さあ、いくか！ もう一度挑戦だ

1周目ではあまり難しさを感じさせなかった面であるが、2周目では細胞の隆起のしかたに違いがあり、初めていった人はほとんどここで終わっていたことだろう。

マップを覚えてしまうのがベストだ。そこで1周目との違いを紹介しよう。

トラップに気を付けろ

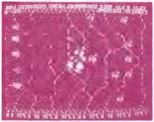
スタートして装備をそろえて細胞の中へ突入し始めると、すぐ細胞が道をふさごうとする。前へいってなければ、もちろん細胞の壁にぶちあたるぜよ。おまけに、その壁の後ろに沿うようにデスハンドがのびてくるので、マルチプルは上へのばしておくこと。

少し先へいくと、Yの字にスルスルと伸びる細胞があって、そこでマルチプルがとれるようになっているが、早くとって逃げないとYの字の細胞にやられるので注意しよう。このように、前の方へいってなければいけなかったり、早くぬけたりしなければいけない場所が何ヵ所かあるので、マップをよく見て研究しようね。

行く手を阻む肉ダンゴ

さて、初心者にとって難関といえるのは、やはり肉ダンゴがある網状細胞地帯だろう。

2周目は網状細胞は再生するので、再生壁と同様に前の方へ行かなくてはならない。又、自分の位置によっては、とっても危険なので、どこら辺にいたら平気なのかは自分で研究してみよう。ちなみに、位置に不安な時はミサイルを撃たなければ、まず死ぬことはないと思うよ。



だめだめ！　1周目のつもりでやってたら網にすりつぶされちゃうよん!!

ゴーレムなんて…

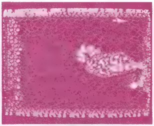
最後のゴーレムですが、前号（9月号）ではスピード2個とってなければ死ぬといってましたが、かなり楽なパターンがわかったのでスピードは1個でも平気。

①まずは、いつもどうりにいて、手が出るのを待つ。

②2本ともでたら徐々に上へあがっていく。

③手の先がゴーレムのまん中ぐらいにきたら、ゴーレムの右上までいく。

④すると、ゴーレムは最初前へいってしまうので、余裕でまわりこむことができるよーん。



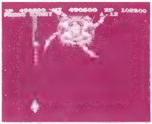
乾布磨擦をするゴーレムちゃん、ぼくはこっちにいるんだよ。

2—2 ケムドミラはまん中でやっつけろ

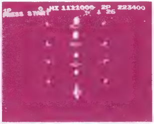
2周目で特に変わったことといえば、隕石群の出現する範囲が長くなったことと、サンダーミューの数が増えたことと、テトランの弾の量くらいだろう。

最初アムカ・ケムドミラは、まん中でマルチプルを縦に伸ばしてリップルレーザーとミサイルを撃ってやっつけよう。そうすれば隕石にじゃまされずにやっつけることができるぞ。このフォーメーションを発明したのは風見螢さんで、その様子が魚の骨に見えることから「フィッシュボーン・フォーメーション」と呼んでいる。

テトランは最初、左下で弾を引きつけておいてから1周目のようにして倒そう。



まずはここで弾をひきつけるんだ…といっても弾がきてないなぁ、ポリポリ。



みよ！　これがフィッシュボーンフォーメーションだす!!

2—3 油断するなプロミネンス

2周目は、プロミネンスの吹き上がる場所は1周目と同じだけれど、吹き上がる回数が違うんだよね。1周目のつもりでプロミネンスに囲まれたりなんかしたら、死にはしないだろうが、危いのでプロミネンスはパターンをしっかり頭に入れて避けて行きましょう。

上から吹く2回目のプロミネンスが吹き出したら、すぐ回りこんで上へ行かないと直後のプロミネンスにまかれちゃいます。別にかまわないが、僕はこわい。

その後のプロミネンス連続攻撃も先へ先へと行くか、一番前のまん中で自分をオプションでくるんでしまえばOK！



ぎゃ〜、わすれてた。もう少しでお鼻がまる焼けになっちゃうとこだった。

2—4 点のかせぎどき!!

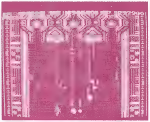
この面も、特に1周目と変わらない。しっかりと点をかせごう！

最後のマルチプルかせぎも知らない人のために教えておくとしよう。最後の要塞までたどり着いたら、まん中の下以外のハッチを全部壊してしまおう。特にまん中の上のハッチは早く壊しておかないと、青いボールがでてしまうよ。

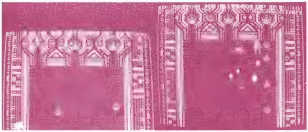
ハッチを壊すタイミングは、ハッチがしまり始めたときミサイルをうてばOK！　あとは、レーザーだけをうってコアを2つだけ壊し、まん中の下のハッチからでてくる敵をうって、マルチプルをためていけばよい。約6万点もはいるぞ!!

それから、最後の要塞のところで、ふだんは開いていないハッチ

が3ヵ所あるが、ここが開いている時は速攻で壊さないとコアが開いていないうちから、青いボールがでてしまうぞ。1日1回必ず、この現象があるから、いやなものだ。ちなみに、そのハッチは一度壊されると、その日は二度と開かなくなるから、誰かが壊してくれるまで待つのもいいかな? いちおう安全地帯を紹介しておくからね。



かんじんのハッチを壊しちゃかせぎにならんでしょうがぁ〜。本文をよく読んでね♡



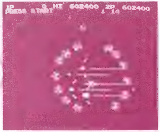
これが安全地帯の例です。右がS・J型、左がある名人の型です。

2−5 さあ、いよいよ難しくなってきたぞ

またもやジャマな隕石が出てくる。しかも2周目からは、ファランクスが出てきた後から出てくるので気を付けよう。又、1回目と違って、弾をボロボロ出してくるので、フォーメーションをくんでもあまり意味がないからね。ザブⅡのところまでいけば、あとは1周目と同じ攻撃法でだいじょうぶだじょ。



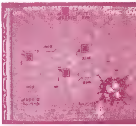
ここらへんで待つのがいいらしいぞ。



多勢に無勢とはこのことですな。

2−6 2周目クリアも目前

1周目より弾数とモアイの数が増えただけだから、ここまでこれる実力があれば問題はないハズだよ。ただし、壁についている砲台に弾を撃たれる確率が高いので注意することだ。



こんなやつにはもーあいたくないっ! 死ね、死ね〜っ!!

3−1 これからが本番 気を抜くな!

これからが上級プレイヤーと中級プレイヤーの分かれ道だ。3周目からは5匹に1匹ぐらいの割合で、やっつけると弾を撃ち返してくるので注意すること。

細胞のパターンは1周目と同じだが、弾の量がすさまじく多いぞ!! でもフォースフィールドがなければ、かなり弾数が減るのでわざと取らないのもいいし、キバの所で消してしまうのもよい。又細胞をうまく利用して敵の弾をふせいでしまおう。

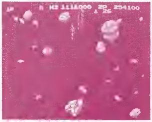
肉ダンゴ地帯はマルチプルもいっしょに前の方へ引っぱってしまえば、リップルレーザーが広がらないので、肉ダンゴのわきを通るときに、その肉ダンゴを壊してしまって、弾を撃ち返されるということはなくなるでしょう。



地形は1周目と同じだけど…。うう〜、ぞくぞくっ。

3−2 レーザーに用心!

撃ち返し弾のおかげで、結構むずかしい面になってしまった。レーザーユニットは、むしろ画面の反対側の方からマルチプルやミサイルで撃っといてから取りに行った方が取りやすい。ファイヤーガイストも、破壊する前から弾を撃ってくるので注意すること。最後のケピットも気合でぬけろ!



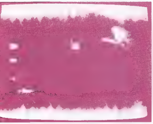
ミサイルたくさん撃ちこみや、すりぬけるキャラもあるですぞよ。ほらガンセキも。

3−3 先手必勝の気迫で撃ちまくれ

3周目からは、プロミネンスの吹き上がる速さがとてつもなく速いので、まかれたら大変! (抜けられるけどタイミングが…)

マップがわかってれば問題がないのだけれど、撃ち返し弾がおっかない。そこで、先手必勝とばかりに、斜め前にマルチプルをのばして、自機をまん中へんの下においてミサイルを撃ちっぱなしにしよう。そうすれば、ファイヤーボールやフェニックスの噴出口をミサイルが壊してくれるので、目の前で敵を殺して弾を撃たれるというパターンはなくなる。

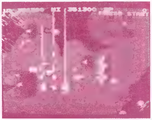
又、逆に1周目や2周目では、この噴出口をギリギリまで壊さないでおけば、敵をその分多く出してくれるわけだから、点がかせげるのだよ。



そーれ、いてもーたれー。でも撃ち返し弾は気を付けて。

3−4 流星の弾は禁油断

撃ち返し弾に気を付けていれば2周目とあまり変わらないといいたいところだが、流星群で撃ち返される弾は油断できんぞ! 最後のかせぎも赤い敵以外のハッチを先に壊してしまえば問題なし。



上下の動きだけで弾をかわせ!! 横に動いたら流星のえじきだ。

3−5 この面を消せずして満足はできません

そう、まさにこの面をクリアしなければ、サラマンダを十分に楽しんだとはいえない。現在3−5までくる人は多いけど、クリアできる人はそれに比べてずっと少なくなる。

問題のザブⅡ地帯は?

さて、いよいよみんながはまってるザブⅡ地帯! 今までのようにに破壊すると弾を撃たれてやられてしまう。そこで破壊しないで抜けてしまおうというわけだ。

ザブⅡが出現するやいなや左右どちらでもいいから自機を移動させてみよう。するとあら不思議！ザブⅡの囲みからみごとにぬけられてしまうのだ。残りの5回も左右に動いてかわそう。

この方法は、S・Jこと少年ジャンキーが発見したものだ。彼はこれで某ゲームセンターでハイスコアをねらい、ライバルの前では、あえてこの技を使わなかったのだが、結局はバレてしまい、今ではかなり引き離されてしまったのだった。が、まだあきらめてなかったりして…。


最初はここいればよし。弾は上下微妙にかわす。


ほう〜らこのとうり！ 引田天功もびっくり!!

これで勝ったと思うな

これでクリアできたと思ったら甘いぞえ。こんどはベルベルム高速隊のおでましだ。撃ち返し弾のせいで、今までのようにはいかないのじゃ。始めのうちは後ろで撃っておいて、ある程度ベルベルムの幅がせまくなってきたら、前へ少しずつ進んでいこう。

まだまだあるぞ、3-5は3段構え

あとはデスをやっつけるだけ、と思っていると、いきなりデスは切れ目のないほど弾を撃って来て逃げ道をふさいでしまう。そこで最初は前の方にいて、弾をうまく誘導すればOKだ!!

3−6 ここまで来れば…ご苦労さま

クリスタルボムは、対空砲に注意しながら左右に動いてやっつければ、弾においつめられることはないでしょう。壁の砲台の撃ち返し弾も注意すればだいじょうぶ。最後の大ボスも、左か右によっていれば撃ち返し弾にやられる心配はないでしょう。ただし、5周目位からこの面は鬼と化する。

このサラマンダというゲームは、クリアの仕方がわかっていても、そううまくいくものではない。なにごとも経験ですネ。僕も早く確実に3周クリアできるようになりたいよー。

やってみようよ2人プレイ

1人用もいいけれど、やっぱり2人プレイもやってみる価値はあるぞ！ でも、2人プレイって、なかなか難しいんだよね。敵の攻撃力が増すし、互いにぶつかり合うので危ないし、というわけで、2人用プレイのアドバイスをちらっとしてみようかな。

最初の装備は…

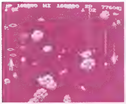
①最初の装備は上の段なら青プレイヤー、下の段なら赤プレイヤーというように、決まったパワーアップユニットを取ろう。人のを横取りなんてしてるようでは、先の面に行くことはできないゾ。そして、最終的な装備はオプション2コずつと、青はリップルレーザー赤はフォースフィールドってな具合だ。ゴーレムは、2人ともぶつかり合いに気を付けながら、うまく誘導してやっつけよう。

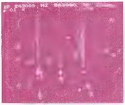

装備は完璧だぜい！ ほな、いきまひょかぁ〜。

場所交換も有効

②2面では赤がレーザーを最初にとっておいて、青は終わりのころ出るレーザーユニットを取るまでは、リップルレーザーで進んで行こう。

始めの方のファイヤーガイストをやっつけ終ったあたりで、左右の場所を交換しておいた方が後々ラクですよ。テトランはムリに殺そうとせずに、時間がかかってもいいから安全にやっつけよう。


力を合わせば楽勝一発!!


列をくずさずにいくんですよぉ。

問題は最後のドラゴン

③この面で問題なのは、最後のドラゴンですな。要塞のほとんどが最初に赤プレイヤーを襲って、そのあと青と赤を交互にねらってくるので、それを利用したパターンを作ろう。それから、5面までには、両方ともスピードが2段階になるように計画しておこう。


2人で仲よく進めば、こんな面へのカッパですよ。げっちょんちょん………


赤が誘導しといて青がとどめをさす!!…ってのが楽なパターンだね。

抜け方は相談しておく

④4面は1人用でやってる感じで安全な道を通ればいいだけだ。ただし、やっかいなのは割れる岩石なんだ。うっかり撃ってしまうと味方が犠牲になっちゃったりするから注意しよう。あらかじめ抜け方を相談しておくのもよいぞ。


がんばりや〜、プリちゃん！

災難？ 赤プレイヤー

⑤この面は赤プレイヤーの人は大変だね。なんてったって、敵はほとんど赤ばっかしねらってくるんだもん。青は岩のこないところで平然としてられる。（しかし油断は禁物だ。）ザブⅡは、お互いに離れたところで撃ちながら前へ進んで逃げよう。最初の2回は青へ、残りの4回は赤に攻撃してくるぞ！ ベルベルムも、両方とも安全地帯にいれば、まず大丈夫だ。

右はきついぞ

⑥6面は片方が右へいってもよいが、そのかわり、めっぽうきついからよく考えて進もう。ビッグコアのやっつけ方だが、少しずつチョンチョンとマルチプルを伸ばせば上でも殺せるよ。赤と青が近くに寄った方がやっつけやすいよ。

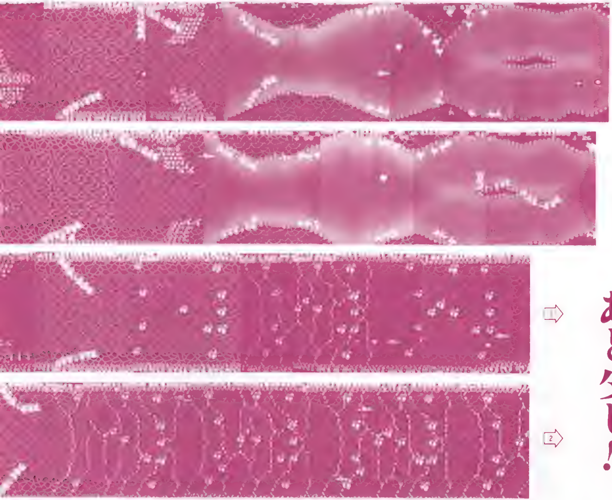
ここまでくれば、後はただ突き進むのみだ！ 脱出は上と下に分かれて行くべし！（下の方がムズいっ!!）片方が一番上でいけるなら、もう一方のプレイヤーもラクになるんだけどね。

とにかく2人プレイのときはうまい方が赤プレイヤーをやること。そーすればなんとか道は切り開かれるんじゃないかな？

（凡人の大和）


おくれるなよ、プリちゃん！

これがサラマンダマップだ



あと少し!!

一周目 二周目
比較研究

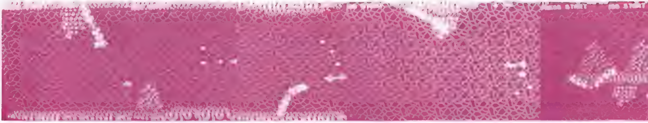




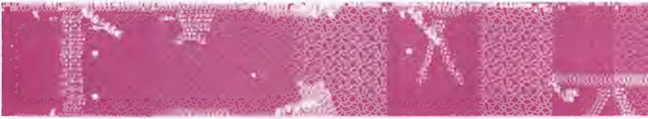
見比べてやってくれ
これが1面だ!!

これを見て研究してくれい!!

〈1周目〉



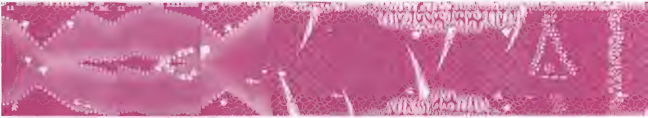
〈2周目〉



1



2



1

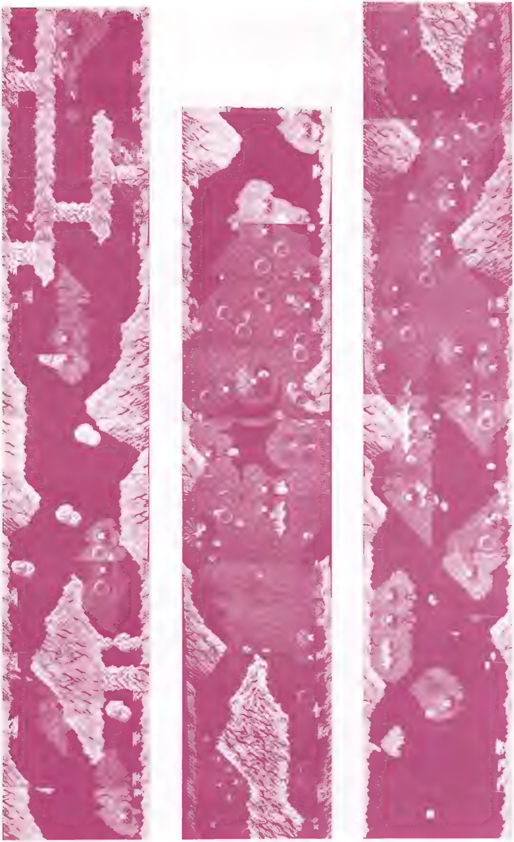


2



これがサラマンダマップだ

4面



START

◆またまた見くらべてみよう、これが脱出の経路だ!!



画面下の方で行く場合⇦



せ、せまい！　もうむずかしいったらありゃしない！

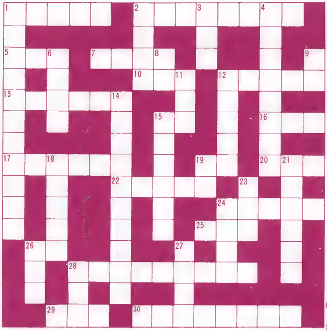
画面上の方で行く場合⇦



わー、ひろーい。こっちの方が有利でしょ

ここは一直線でいけるもんね
楽じゃ楽じゃ!!

懸賞付 苦労(クロ)スワードパズル



今回のクロスワードには商品がつくぞ！全問正解の中から5名に何かを差し上げます。「何でもいいからくれー」という人はすべてのカギに対する答を明記の上、ハガキか封書で編集部「赤斑よ、お前の力はそんなものか？」係まで送って下さい。パーフェクトな答を待っています。11月10日必着!!



タテのカギ

①「スペースハリア」の、あのグルングルン動くシートベルト付筐体の名称。
②アテナちゃんはこの「○○○の靴」をはけばカールルイスも真っ青のスーパー3段ジャンプができまーす。
③セガマークIII版「ファンタジーゾーン」の「ドリミッカ」の親玉名。「ウルトラスーパービッグマキシムグレートストロング○○○」あーしんど…。
④「2周目の剣王が倒せねえよお〜」って人が多いカプコンのゲーム名。
⑥テクモの「スターフォース」で、舞台となっている浮遊大陸の名は？
⑧「はっずれ〜」のことです。
⑨「バレーボール」で、アタックする前に、一度ボールを上に高くあげること（だと思います）を何と言いますか？
⑪テレビ画面の大きさの単位。この数が大きいほど画面がデカイ。
⑫ピンボールでおまけにもらえるボールのことを「○○○○ボール」と呼びます。
⑭タイトーの4人同時プレイレースゲームの最新作。
⑮「ASO」にでてくる2面のボスの名前。
⑱「ゼビウス」で「ソルバルウ」が装備している対地上用兵器。
⑲SNKが出していたゼビウスタイプのスクロール戦闘物。「○○21」。
㉑ABLE CORP の出した、思考型キャラクターアクションゲーム（？）「○○○○○の伝説」。
㉓ねずみが宝物を巣に持ち帰る。アタリのゲーム「ピーターパック○○○」。
㉔ゼビウスキャラ。「タルケン」の開発コードネームは？（確か「モトス」に同じ名前の敵キャラがいたよーな…）
㉖「ゼルダの伝説」の主人公名は？
㉗「新入社員とおる君」の発売前のネーミングを御存知ですか？
㉘「エシュズオルンミラ」「ザンガス」等のLVDゲームを出したメーカー名。

ヨコのカギ

①ゲームを本発売する前に、試験的に市場に出して、インカム等を調べる作業。
②AMショー等でゲームについて、イロイロ説明してくれるお兄さんのこと。
⑤ハイパーオリンピック'84のアーチェリーで全て600点を取ると出るボーナスキャラクター。
⑦アニマルゾーンでメカ・アニマルと戦いを操り広げるセガの戦闘ゲーム。
⑩バロンとマックスのスチャラカ空中戦ゲーム。「○○○キッド」ナムコ製。
⑫アルファ電子のシューティングゲーム。ソリッドバイオレンサーは強かった！
⑬このゲームの本発売前のネーミングは「ネミシス」って言ったんですよ。
⑮「スターラスター」のランクで、「ぱいろっとおふぃしゃ〜えあろびい」ってのがありますが、この「びい」とは昆虫の「○○」のことです。
⑯アルカノイドの自機の名前。
⑰アーケード版「ファンタジーゾーン」で、「ドリミッカ」の親玉の名前は？
⑲業務用「魔界村」では、ゴンディアスの弱点はどこにある？
⑳「エレベーターアクション」（タイトー）では、スパイが赤いドアに入ると機密書類の入った「○○○」を持って出てきます。
㉒イシターの復活の、アタックの呪文で左から数えて12番目にあるのは？
㉔「スターラスター」でバッツーラが起こしたがっていたこと（状態）
㉕おおーっあついっ！ギルが燃えるぜっ！となる呪文。「○○ボディ」
㉖「イーアルカンフー」MSX版の主人公の名前は？
㉘グラディウスでは、「バリア」と呼んだ代物をサラマンダでは何と言う？
㉙「タイム♥ギャル」のヒロインである女の子の名前を答えましょー。
㉚セガのLVDゲーム。「アストロンベルトパートII」ってとこかな？

（問題製作・めげずに赤斑砂希）

ゲーセン情報





君もトロピカルな気分!!

二荒キャロットハウス

先日ゲーメスト編集部に、ハイスコアの申請用紙と写真が届きました。送り主は二荒キャロットハウス。"どれどれ…」と見てみるとかわいいギャルがうつっている!!「よおーし、私は行くぜ!!」と、ゲームのポスターなんかを手みやげに、河悠理と一緒に宇都宮へとむかったのでした。

二荒キャロットに着いた瞬間、私と山河の目は点になりました。「ゲーメストVS二荒キャロットどっちが勝つか!?」という、手書きのポスターが目に飛び込んできた。(どうすりゃいいの?)

店内に入ってみると、常連のみんなの顔、カオ、かお。どうやらはかられたようで、ギャルの姿など見あたらない!!(まぁいいっか〜)

当店の店長さんは男前の山田さん。サーファーらしく日焼けした肌に白い歯がまぶしく光ります(ん? 栃木のサーファー?)お店の前にはサーフボードが掲げてあり、店内もトロピカル気分!! BGMもカリフォルニアのFM放送とあって、オレンジの皮の音か聞えてきそう

こんなお店には、きっと楽しい常連がいるハズ…。いました!! その名もBELZERGA。このお店をメインに活動しているサークルで、腕前もナカナカのモノ!?

山田さんの御厚意で、お店の一角はBELZERGAのスペースになっています。机の上には書きかけの会誌の原稿が…。「常連ともうまくやっていかないとね」とは、さすがは若い山田さん。プレイヤーの心がわかっています。

BELZERGAを含めて、常連客の層は高校生以上が中心(もちろん中学生も多いヨ)夜になると、ペア、アダルトの利用も多い。当然のことながら、山田さんのサーフィン仲間も時折顔を見せます。

ゲームでもスポーツでも何でもいいから、二荒キャロットの輪を広げよう!! と熱っぽく語る店長の山田さんでした。（御旅屋）

栃木県宇都宮市二荒町9 4
渋田ビル
☎(0286)34-0611

カラオケショップも一緒

パサディナ



お店は繁華街すすきのと目と鼻の先にある

お店の中には、サーフボードや海のポスターなどがたくさんはってあって、なかなかナウいのだ。午後4時過ぎから夜にかけては、周辺の勤め帰りのサラリーマンや学生達で、店内も満杯。僕が行くのも、だいたいこの位の時間が多い。

又、奥にはカラオケショップも一緒になっていて、カラオケ好きのおじさん達が最新カセットを求めてやってくる。そして、カラオケカセットを買って気分を良くしたおじさん連中た、帰りがけに1〜2ゲーム位プレイしていくのだ。

僕は、こんなパサディナが大好きです

札幌市中央区南4条西3丁目
第2グリーンビル
☎(03)518-2308
（篠田公也 17才）

広〜い店内デートコースにも最適?

ゲームファンタジア渋谷店





渋谷駅から徒歩数分、スフィンクスのネオンが目に入る。そこがゲームファンタジア渋谷店だ。建物の1階から3階まで(2階と3階はメダルゲームコーナー)全てがゲームセンターになっていて、その広さは全国第2位

渋谷といえば若者の街。当然のように、10代後半から20代前半の客が多く、中でもカップルが目立つ。(う〜、一人者には目の毒だよ やけるなぁ…)美しい店内はデートコースに最適だろう。

「ゲームの豊さ、ビデオゲームやメダルゲームの楽しさを理解してほしい」と店長の芦川さんは語る。44名もの従業員のドンである芦川さんも、初めてこのお店を任された時はプレッシャーを感じたそうだ。

「快適な環境づくり(温度、音楽、清掃等)と演出」をモットーとしているこのお店。なるほど、非常に楽しくゲームに熱中できるはず。君もぜひ一度来てみては? きっと満足のいけるゲームプレイかできると思う。（御旅屋）

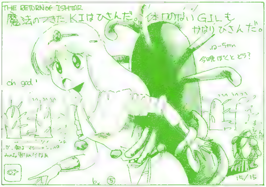


渋谷区宇田川町13 11
第2富士ビル
☎(03)496-5856

ゲーメストアイランドなんだゾ!!と

どっかーん!! 今回はついにたまりにたまった怒りが爆発してしまったゾ!! 何を怒っているかは本文中を読めばわかるよ!! それにしても今回はアテナとイシターの復活のイラストが多かった。やっぱり女の子のキャラクターが登場すると、絵にしやすいのかなァ? (私はうれしい)

まぁ、何はともあれ、ゲーメストもこれで第4号。月刊化も決定したことだし、ますます充実した誌面をつくっていきたいですね。



(大阪府 井上行広君)
★右下のギルと15/15の文字に哀愁が…。ハッシあたり。



(福岡県 MADMAC君) ★うわー、おみごと! ハッシあたり。

祝・月刊化決定!!

絶対買ってよー

いやー めでたいめでたい!!

★ついにゲーメストの月刊化が決定。9月号の表紙に「月刊準備号」って書いてあったのに気付いた人、エライ!! (いまだに「月刊化してください」とハガキに書いてくる人は注意不足だゾ!! と)

怒りはしたが… 月刊化とはうれしいぞ♪

私は激怒した 発売日をもうすでに一週間も過ぎているというのに、どの本屋さんに行ってもゲーメストを置いてないではないか!!

「これはもう、廃刊になったに違いない。ゲーメストも煙のごとく消え去ったか…」と勝手に思い込んでいたんですよ。(縁起でもないことを考えないで!!…㊖)

発売日から遅れること9日。



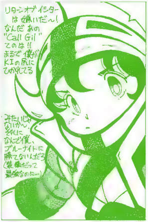
(東京都 榎原達磨君)
★バックのイシターがなかったらボツにしてました。(失礼)

(愛知県 米津幸一君)
★はじらうカイ!!





（北海道　まさノ君）
★テスペルのドクロを初めて見たときは笑えた。



（和歌山県　SYO君）
★ギルだけのイラストはこの1枚だけだったので採用。



（福岡県　葉山仁君）
★足首が太いなー。



（大阪府　土岐三奈子さん）
★色っぽいイシターさま〃
私も大好きです。

やっと手に入れたゲーメスト。…しかし、私はさらに激怒した。何の予告もなしに、定価が130円も上がってるではないか！ なんで、これが「特別」定価なのか、よくわからん。
しかし、表紙の片すみにさりげなく印刷された文字を私は見つけた…「月刊準備号」♬「やってくれました」♪
（岡山県　AND＆安東君）
★よーし、よくやった!! 4号連続の掲載だ!! 君のお便りは、キレイで読みやすくておもしろいから採用されるんだよ。この調子なら、来年の大学入試間違いなし。（ボクが保証する）

ゲームを奪ったゲーメストよ！でも汝を愛す

8月20日に第3号を買った時の話。
500円持って本屋へ行った。（350円だから帰りにゲームができる）と思いながらレジへ行った。しかし店員は「480円」というのである。「何っ!!」と思い本を見ると、480円としっかり書いてある。「くそ〜、ゲームができないじゃないか!!」と思いながら家に帰った。そしてもう一度表紙を見た。…な、なんと480円の上に小さく「月刊準備号」と書いてあるではないか。
いつから月刊かわからないか、「もう2ヵ月待たなくていい!!」と感動がこみあげてきた。早いところ月刊にして下さいね。
（埼玉県　大谷稔君）
★予定では月刊化は1月号（12月発売）から。それまでもう少しガマンしてね。



（埼玉県　森克治君）
★おもしれー!! バッジをあげようー。

青年の主張

ヒマがあったら耳貸して

すべてコスるのはダメ

☆岡山の白手袋のRALPH君のお便りに「こするのはもってのほかだ」とありましたが、そのことに私は疑問を持ちました。素手でこする人もこすってはダメということでしょうか。中にはコインでこすってボタンを使用不能にする人もいますが、自分の手を使ってもダメなのでしょうか。
こすりはダメ…と言われては連射の苦手な人は連射が必要なゲームができなくなってしまいます。某・橋名人みたいに、16連射なんてできる人はほんの少しだと思います。そこで御旅屋さんに質問です。こすりは素手（つめを使用）でもやってはいけないのでしょうか
（岩手県　上田博才君）
★はい、そうです。こすりはJADOだぜ!!（編集部一同）
ちなみに、私個人の考えは別ページを見てね。（メーカーに物申す、の頁）

あの頃の自分が懐しい

☆マニアと呼ばれる人間になってから、確かに腕もかなり上がってきたけれども、それ以上にゲームに対しての目も肥えてきた。
要するに、見て、プレイして、すぐに批判的になってしまうのだ素直にのめりこめない。
ギャラカ、ゼビウス等を本当に楽しみながら、プレイしていた頃の自分が懐かしく、またうらやましい。これはゲーメストを買う程の皆さんなら、絶対心当たりのあることだと思います。
同感と思われる方、目を閉じて、あの頃、あの自分を思い出しましょう。（なんちゃって…）
（埼玉県　坂本弘貴君）
★うー、歯のうくような文章ダ!! でも、結局ゲームって楽しけりゃいいんじゃない?

定期購読で完璧だぁ!

近くの本屋さんにゲーメストがないよ〜という君に ゲーメストの定期購読をすすめます 方法は簡単 本屋さんに「新声社のゲーメスト 月号から毎号取り寄せて下さい」と注文すればOK これでゲーメストが毎号確実に君の手に入る。という訳。

注)ゲーメストは現在、隔月誌で偶数月の18日が発行日です。62年(来年)1月号より月刊の予定です。

今日も元気だ、ゲームが楽し 人生バラ色体験記



(高知県 りっぷすていっく君)
★妙に色っぽいな〜。

悪いと知りつつ、どうしてもやめられない私

☆今年の夏休みは元気に過ごすぞと思っていました。そんなある日、急に40度をこえる熱が出ました。病院に行っても原因不明と言われました。その後も熱が下がらず苦しい日々を送ったのです。
自分でも何が原因なのか考えてみました。すると以前にもこんな熱が出たのを思い出したのです。その時も今回も共通することは、月曜日で、前日に必ずカプコンの魔界村をプレイしていたのです。しかもじゃど〜な技を使用して!!
たぶんゲームが「こんなじゃど〜な技を使うな! おろかものめが!!」と伝えたかったのだと思います。それで熱が…
全国のみなさん、ジャドーな技は決して使用しないように!! そうでしょ、ネッ、御旅屋さま!!
(福岡県 三笠直樹君)

★私もジャドーは好きじゃない。ま、ゲーメストオリジナルバッジを見て熱を下げてください…というわけで、バッジあたり!!

Gamest Island!



(埼玉県 UWAN君)
★あぶないな あ…でもいいや!! バッジあたり。

外国版ファンタジーゾーンとの悲惨な遭遇

☆「あー、ここへ来るのも久し振りだなあ。この前はスペ・ハリ・ローリングが入ったと思ったら、1週間たたないうちに忽然と消えていたからなー。どんなもんだろう…」(ニチイ△△店にて、だそうです…㊥)
やや、"ファンタジーゾーン"が入っているではないかぁ!! ラッキー。では早速…と、先客がいる。「早くおわれ」と念じつつ画面を見ていると、下の方に"PROME♪"の文字。げげーっ、何でこんな所に外国版がぁぁぁ!! いえーいWラッキー!!
おっ、(先客が)終わったな。ではやってやるぜ!! (INSERT)ん? また何か変だなあ。「ひえ〜前後左右より斜めの方がはいりやすい!」「ぎゃ〜難度が高い〜!」他にもネーム入れやタイトルが違う。
最初は2000万点プレイヤーの僕が何と1周できなかった 肩を落として家路へつく僕だった
(岡山県 黒手袋になったRALPH君)

★外国版F・Zは私はまた見たことがない。でもVGMは聞いたことがあるよ。国内版とはちょっとちがっててナカナカです。



(大阪府 BARON君)
★一歩まちがえると真っ黒です。



(栃木県 岡嶋明君)
★さわやかな表情のアテナです、

すばらしい音楽だからこそ完璧に聞きたいのだ

編集部の皆さん、私の話を聞いて(?)ください あれは半年ほど前だと思いますが、私が学園キャロットに行ったとき、前から評判の良かったグラディウスの音楽を聞いて「何とすばらしいBGMなんだ。これは今まで聞いた中で一番すごい」と感動しました。
そして、その数週間後、私はグラディウスのミュージックテストを聞きました。その瞬間、私は絶望のあまり言葉が出ませんでした なんと曲の始めのほうしか流れないのです。
そしてVG2茶話会のときにNORRY伊渋見さんにコナミのテストのことを聞くと、昔から曲の頭しか流れないとのこと。あれだけすばらしい音楽だけに残念だと思います。
(茨城県 魔法使いWIN君)

★テストモードはプレイヤーのためにあるんじゃない…と言ってしまえばそれまでだけど、やっぱり残念だね。ま、コナミのレコードでも聞いてみてください。

当選おめでとう!!

9月号プレゼント当選者発表

名前が載っている皆さん!!
本当におめでとう
すぐに賞品を送るからね。
首を長～くして
待っててね。

サラマンダポスター
（岩手県）小笠原孝彦
（埼玉県）渡辺幸太郎
（三重県）川畑裕之
（愛知県）長谷川義弘
（愛媛県）大西祥博

サラマンダバッジ
（秋田県）佐藤仁
（宮城県）佐久間義崇
（山形県）松田貴史
（茨城県）蛯原正人
（東京都）原崎素広
他15名

アテナ攻略本&シール
（青森県）石岡崇
（宮城県）二浦和彦
（愛知県）中島圭
（大阪府）広門輝明
（岡山県）美濃義次

アテナポスター
（栃木県）小堀知宏

（千葉県）鈴木忠彦
（愛知県）武藤高明
（兵庫県）小坂昌幸
（山口県）原田聡
他5名

アルカノイドポスター
（北海道）大沢孝城
（群馬県）山口雄治
（東京都）宮川知之
（千葉県）小川哲史
（大阪府）今岡貴宏

マイティボンジャックセット
（宮城県）内海衛
（東京都）山川稔
（長野県）林正一
（富山県）今田勝次
（大阪府）川上卓二
他5名

ゲーメスト㊙生写真
（福島県）水野茂行
（埼玉県）石川登一
（千葉県）高瀬喜弘
（長野県）宮下朗

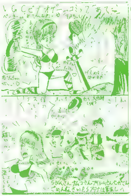
（長崎県）入江誠二
他5名

イシターの復活ポスター
（栃木県）石川香代
（富山県）酒井学
（千葉県）吉岡修
（大阪府）池沢勇人
（〃）平野洋三

イシターの復活下じき
（青森県）松山賢一
（東京都）菅原俊輔
（福井県）大江寿季
（京都府）松本啓吾
（高知県）阪口真孝
他15名

ASO・FCソフト
（東京都）長崎伸次
（兵庫県）角田卓也
（鹿児島県）中村聡志

たった200円と言わないで、今でも悪夢が・・・



（千葉県　佐藤利雄君）
★うーむ、何なんだ一体!!

☆"ボゴ"…クレジットの音である。僕はいまだにパックランドが好きで、何回やってもあきないのだ。というちに1Pのボタンを押そうとした瞬間、いきなり画面が消えた。足もとをよく見るとひっかけていた。
もう一度、気をとりなおしてやると、今度はペッタン坊やがひっかけてやがる。僕は何もいわずそこを去ったのである
（愛知県　北斗のケンタロウ君）
★200円損した君にもハッシ!!
（今回の私は太っ腹だぜ!!）

自分で育ててこそ可愛いのです。

☆私がゲーセンでイシターをやっていた時のことです。うかつにも私はパスワード表を出しっぱなしにしていたのです。すると小学生ぐらいのガキが私のパスワード表を見て、何やらメモをしているみたいなのです。
…しまったー！　私のギルとカイが盗まれたー。私はその時、自分のギルとカイぐらい自分で成長させろーと思いました。正当なゲーマーは、このようなことをしないように。
（群馬県　立崎忠光君）
★同様のお便りがたくさん届いています。「イシターはお金がかかる」という考えがあるから、こんなことがおこるんです。（実はNEWゲームで始めても、3コインで充分クリアできるのです。2コインも可。）自分のキャラクターを愛している人にとって、これ程めいわくなこともないですヨ!!



（神奈川県　たかくん）★このポーズがかわいいのデス。

おたやんのパーソナルクイズ

★お便りを何枚出しても没ばっかり!!　でもバッジが欲しい…そんな人のために、私はクイズを考えました。以下のクイズ全問正解者のうち、抽選で10名にゲーメストオリジナルバッジをプレゼントしちゃうよ。

Q1 私の名前を漢字で正しく書いてください。

Q2 3号までゲーメストアイランドに載った読者のイラストは何枚でしょう？

Q3 私の通っている大学は次のどれ　①東海大②慶応大③横浜国大④早稲田大⑤その他

Q4 私の出身地はどこ？　①富山②長野③石川④その他

Q5 私が会長をしているゲームサークルの名前は？①AVGG②JUMP③F−1×④その他

以上だよ。よーく考えてね。あて先は「ゲーメストアイランド・クイズ係」です。しめ切りは私の気が向いたときですよ。（なんというワガママな…。）

話はかわるけど、最近「　×のポスターください」「VGMテープください」というようなお便りや電話が増えています。ゲーメストでは、よほどのことがないかぎり、プレゼントコーナー以外でのグッズの提供はしませんので、我慢してね。

物申す

って程じゃないけど、よろしくネ



★どっかで見たことのある顔だなー!?
（茨城県　田またなおき君）

こすらずに、おたやんの怒りを聞いて!!

★最近のシューティングゲームは連射が命となっているものが多い。連射を体得するには、かなりの努力と才能が必要であり、つい安易な方向（いわゆる「こすり」）に走ってしまうプレイヤーが多いのは非常に腹立たしく、残念なことである。

確かに「こすり」はある程度の速射ができるが、数々の弊害があることは避けられない。コンパネにキズがつく、ボタンが壊れる（こすりにしか反応しなくなり、押しても弾が出なくなる…これはグラディウスでよく見られた。レーザーの出ないグラディウスを君はどうプレイするか!?）etc。それゆえ、私は「こすり」は、「自分さえよければ」としか考えない人間の行為であり、ゲーマーとしては最低な人間だと考える。（真のゲーマーがゲーム機がいたむのに心が痛まないのだろうか!?）

ゲーマーのモラルに関しては本人次第であるから、私がとやかく言っても…という気もする。そこで、メーカーの方々にお願いしたいのである。

まず第1に「こすり」が横行する背景には「連射不可欠であるゲーム」がある。そういったゲームのスコアは連射のみで決定するといっても過言ではない。このような連射のみで決まるようなゲームを出さないでほしいのだ。連射しなくても楽しめるゲームは数多く存在するのだから。

第2に「こすり」への具体的対応として、「ボタンの構造」を変えるのはどうだろう。今までの凸型のボタンから、凹型に変えてしまうのである。これだとこすることはできないだろうし、普通のプレイをするうえでも、特に不都合はないと思う。

何にせよ私が求めているのは、「奥が深いゲーム」であり、「○発で破壊」、「・秒間に・発命中しないと破壊不可」という安易な事項だけで語られてしまうゲームではないのである。

（ゲーメスト編集部　御旅屋）

セガさん、VGM-LPを発売して!

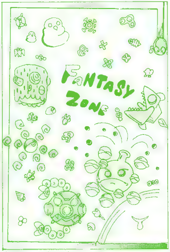
☆セガは、「ピットフォールII」「スペースハリアー」「カルテット」「ファンタジーゾーン」「ハングオン」などのVGMが優れているゲームを出しているのに、何故VGMのレコードを発売しないのだろう? ナムコはもう4枚も出しているし、コナミも出している。（カプコンも出してるゾ!!…㊗）

僕は前から期待していたが、発売の様子なども見られない。そこで、自分でオリジナルを作ろうと思って、さっそくゲームセンターで録音していたら、ゲームセンターのおっさんに怒られた。こうして、僕のセガ・オリジナルVGM制作は失敗に終わってしまった。

そこで、この場を貸りて、セガの人たちに言わせてもらいます。「ファンタジーゾーン」などのVGMをミックスしたLPを発売してちょんまげ! お願いします!!

（福岡県　武富茂君）

★セガからは今度出る予定。期待しててね。



（福岡県　沢亮史君）
★さ、さかなか…。このキャラは好きですよ。

好きだから仕方ないのです、ナムコさん

ナムコ…我々に真のゲームを教えてくれたゲームの王者よ。私は王のはなった名作XEVIOUSやTHE TOWER OF DRUAGAなどを拝見したとき、誓った。「もう他のゲームはやらない!! 王の忠実なしもべになるのだ!!」と

ところが、近頃、その王を「つまらん」などと愚弄する反逆者が増えてきた 私の体は怒りに震えた。しかし、私も王の弱体化を認めないわけにはいかなかった…。

たしかに近頃の王は、昔の勇ましい姿か見られない。でも私は信じている。あのTHE RETURN OF ISHTARを初めとして、不死鳥のごとく蘇えり、再び王者の威厳を我々に示してくれることを。

（福井県　室田恵嗣君）

★たしかに、ナムコにはゲーマーをひきつける魅力があるでしょう。たからといって、ナムコという名前だけにつられてプレイするのはどうだろう? 我々ゲーマーは、自分自身「おもしろい」と感じるゲームを愛するべきであり、メーカーはあくまでその提供者なのでは?…私はこう考えます。

「好きなメーカーは?」と聞かれても私は解答不能です。でも、「好きなゲームは?」という質問にはいくらでも答えることができます。

メーカーに感動のシューティングゲームが欲しいよ～

★前号ではちょっとお休みしちゃったけど、このコーナーではみんなの過激な意見を待っているよ。



（岩手県　浅沼茂君）
★GAMESTよろしく、の文字かないと没にしてます。

☆最近おもしろいシューティングゲームが少ない。そのゲームにしかない特徴というものがあまりないからだと思う。

最近のシューティングゲームで特徴のあるものというと、ファンタジーゾーン（金を集めて武器を買う）、スクランブルフォーメーション（フォーメーションを変える）、SLAP-FIGHT（使用武器によってボーナス点が異なる）ぐらいではないだろうか。

ちょっと昔を考えてみると、ゼビウスが出たときはすごかった。いま熱が冷めていても、昔はもえていた人が沢山いるはずだ。スターフォースも軽快なBGMにのりながら、敵キャラ、地上物をビシバシ撃ちまくるのは楽しかった。この他にも色々おもしろいシューティングゲームがあった。

僕が結論として言いたいのは、昔のように新しいアイデアを出して、ゲームを作ってほしいということ。同じようなゲームが並んでたんじゃ、うんざりだからね。

（東京都　POW君）

★現在のように多様化してしまっては、そう簡単に新しいアイデアも出ないのでは？　メーカーの皆さん、ぜひとも努力して欲しいですね。



（神奈川県　転清君）
★ワルキューレってこんなにステキなんですか⁉　バッジあたり。

ゲーメストに物申す

気になるあなたにお返事する私。

9月号でポスターびりびり事件を報告されてしまった私は、眠れない夜を何度もむかえ、一大決心の後、あえてペンをとりました。

あの日は殊に体調も悪く、いつもなら店内をスキップして回るほどの元気マンの私も体調の悪さをかくしつつ仕事をしてました。

問題のポスターは私がとってもかわいがっていたもので、決して粗末に扱っていたわけありませんし、ましてやそんなポスターを捨てるはずがないでしょう。

もちろん破けてしまったポスターを私が買って帰ったのは言うまでもなく、限定50部の言葉にもウソはないわけです。

するとい指摘により深く反省した私ではありますが、今後ともごひいきの程お願い申し上げます。

（東京都MIC）

★MICさんを苦しめてしまった1通の投書　投書者も掲載を採用した私にも悪意は全くなかったけど、その本人にとっては…。人は誰でもミスするものだし、そのミスを思いもかけない形で指摘されたら、誰だってキズつく。ホントにそうです。MICさん、ごめんなさい。

（御旅屋）

（茨城県　田またなおき君）
★私も美しい髪の女性は好きです。



★このコーナーでは皆さんの過激なお便りを待っています。メーカーの方々の意見も大歓迎です。

ご商談コーナー

感謝の心でへっ!まいど

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々、どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

●売ります

☆アーケードゲーム基板を安価で御譲りします。ASO、魔界村、グラディウス、アーガス、ドラゴンバスター、スターフォース、ファンタジーゾーン、ディグダグ。

以上、ゲーム好きの私が、必死で貯金して購入した新品完動品です。新製品購入の為手ばなします。価格は相談の上、大切にしてくれる方に。葉書にTELを書いて下さい。

(〒840 佐賀市与賀町27 早崎武司)

☆ファミコンソフト、がんばれゴエモンからくり道中を3500円。忍者くんを1000円、忍者じゃじゃ丸くんを1500円、テグザー+いっきを1500円(以上じゃじゃ丸以外すべて箱、説明書あり)送料はそちらで負担してください。

(〒492 愛知県稲沢市西町二丁目19の12 竹原雅彦)

☆セガマークIII専用ソフト、ハングオン、ピットポット、アストロフラッシュの3ソフトを安価で。箱、説明書つき 往復ハガキで連絡してください。

(〒694 和歌山県御坊市湯川小松原342—1 藤田大司)

☆いっきを800円、ドルアーガの塔を600円、ドンキーコングJr.を400円、ギャラクシアン、マリオブラザーズ各500円で5本セットなら2500円。

(〒513 三重県鈴鹿市神戸8丁目31—15 山崎俊)

☆ファミコンソフト、エグゼドエグゼス、10ヤードファイト、ジッピーレース、フォーメーションZを1000円。クルクルランド、アーバンチャンピオン、ナッツ&ミルク、ドンキーコングを500円で 箱、説明書なし

セガソフト、シンドバッドミステリー、ハッスルチューミー、ボーダーライン、エクセリオン、チャンピオンサッカー、サファリハンティングを1000円で。

(〒047 北海道小樽市赤岩2丁目26番2号 藤井良)

☆セガマークIIIのソフト、サテライト7、ハングオン、青春スキャンダル、テディボーイブルースをそれぞれ2300円くらいで売ります。4本セットなら8500円です。

(〒710 岡山県倉敷市酒津2681—5 青木良樹)

☆ファミコン用ジョイカードMKII、スーパーコントローラー(箱なし)、ファミコイン(箱なし)セットで1500円。バトルシティ(箱、説明書なし)を1000円。麻雀を1500円。ファミリーベーシック、データーレコーダー、本をセットで6000円。送料はそちらで負担してください。

(〒274 千葉県船橋市高根台4の18 349の201 山澤朋秀)

●買います

☆セガマークIIIをできるだけ安価で。ちゃんと動けばキズは多少可。ハガキでお願いします。

(〒189 東京都東村山市本町4 15 21—4佐藤政康)

☆ナムコNG1〜5号、豆本(できるだけ新品)、その他ゲーム攻略本(ゲーセンでくばっているものにかぎる)を売ってください 価格は相談のうえで

(〒010 秋田県秋田市牛島西1—13 9 鈴木博)

☆だれか〜っ!! リブルラブル、パックランド、ドルアーガの塔、ドラゴンバスター、ギャプラス、ツインビー、グラディウスのポスターをもっている人!! 私に安く売って とくに私は、リブル、ツイン、クラ狂なので、このポスターをもってる人、至急葉書で連絡下さい。全国100万のゲームファンの方々、よろしくお願いします

(〒581 大阪府八尾市長池町4 48 岸本智弘)

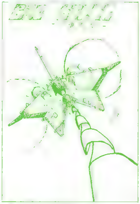
★最近「ゲームのポスター買います」ってお便りが多いけど、元々ポスターは非売品(ナムコなんかはキャロットで売ってるよ)の場合が多いんだよ!! 欲しがってばかりいないで、ガマンしなさい!!

他にも少し言わせてもらうと、このコーナーは私が読者の皆さんを信してお便りを紹介しているんだ。そんな私の心を踏みにじらないで欲しい!!

イタズラなんかに利用するのはもってのほか。売買ずみの場合等の返事は礼儀正しく速やかにおこなって欲しい。「たかが返事」とか「ガキ相手に…」とか考えないで、精一杯の誠意をみせること。これは守って下さい。常識ですよ。



(埼玉県 粟原"逆S"桃郎君)
★もう常連。目をつけたゲームがよかった。



(三重県 倉盛直樹君)
★ビックバイパーのつづりがちがうゾ!!

お便り待ってま〜す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。
喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう(キザかな)。
イラストをハガキに書く場合は黒インキで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

こちら発信局



田口あゆみ

プレイヤーであり、同時にクリエイター集団でもある"GPM"。ソフト製作に挑むアクティブな頭脳派たち…なあーんて聞いたら、行ってみない訳にはいかないでしょ。



from GPM

平均19才の多彩な男たち ——オッと、そして紅一点



新情報入手！タダ者じゃないサークルがあるって！

みなさん、お元気ですか。あゆみも毎日、都心から八王子の大学まで通学すること1時間半！　いくら若くとも、到着するころには疲れちゃってるんですケド…。まあ、みんなもバリバリ食べてがんばって！　何てったって秋です。

ところで、我が家もとうとうパソコン族の仲間入りをしました。NEC・PC88を購入。私がやったゲームといえば「信長の野望」ぐらいだけど。不思議よね。だって、あのうすっぺらなソフトを入れただけで…はっきり言って私、徹夜しました。ウサギ目でしつこくパシャパシャやってしまいましたョ。

しっかし、驚きましたね。このソフトをなんと作ってしまうというサークルがあるんだから。といっても、メンバーがゲームメーカに勤めているという訳じゃないのよ。会長さんは私より年下の18才。という情報も入るし、これは見のがすテはない、というワケで、さっそくゲーメスト、情報収集開始！

わずか10人にしてメジャーその秘密は？？

発見された未発売ソフト「Radish」。キャラクターは水着姿のカワいい女の子。これは会長の好みと予想されます。しかもかなりの頭脳派のようであります。オッ。千葉の松戸あたりがクサい、という情報をキャッチ。

浮かびあがった名は、知る人ぞ知る"GPM"。正式には"ゲーム・プレイヤー・メンバーズ"であります。オヤ、極悪プレイヤーなんて声も聞こえますネ。（と思ったら、これは会長の謙遜の声でした。）

メンバーわずか10人、という有力情報も入り、まさに少数精鋭というところ。そのメンバーたちの名前さえも、アルファベット名しか明らかにはされていないのです！　メジャーでありながら謎また謎、となると、あゆみもしばし梨元レポーターと化してがんばらねば。かくして、とうとう会長と遭遇するチャンスにめぐりあえたのです。バンザイ！

コンピューターから生まれて、ハンディをのりこえて

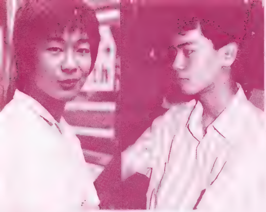
ジョン・レノン。と言えばイメージ合ってるかな。フランスから来た天才ピアニストって感じかな。（キザかな？　許して）とにかく私は息をのんじゃった。プレイ中はゴムでゆわえてしまうほどの、肩にかかった長い髪。高校卒業したばかりの18才。今はやりの"フリーワーカー"をやってるそうな。彼、大内次朗さんこそが、かのGPMを率いるリーダーなのです。

GPM結成のきっかけは、こういうこと。会長が高一の夏に入った某コンピューターサークルがあって、そこからメンバーを引き抜いて、というか引き抜き合ってというか、とにかく集まったのが始



あゆみの質問に四苦八苦の大内さん。ゴメンナサイネ!!

撮影協力：プレイスポット・レオ（東京神田）



まり。正式に結成したのが今年1月。

メンバーはコンピューター方面のエキスパートが中心で、メンバーたちのソロ活動もさかん。

フリーワーカー、高校生、そして会社員までいる10人のメンバーが顔をそろえるのは〝月2回ぐらい〟だって。会長からして松戸在住。八王子、神奈川とバラバラのメンバーたちを家によんだら「みんな帰れなくなっちゃうでしょ」だって。それが悩みのタネ。

だけど、なんのなんの、そんなカベはかんたんにくずしちゃうほどのパワーを、GPMは持っているのです。

プレイヤー、そしてもうひとつの顔は…

10人のメンバーそれぞれが企画、作曲、プログラム、デザインを分担して受け持つ。

特に、音楽担当のYK-2さん、芸術家なの。アーチストよ、もう！　グラディウスをピアノで奏でてしまう。

そうそう、このメンバーの中に紅一点NEKOさんという女の子もいるの。作曲担当。

定期入れの中にアインシュタインのブロマイド(?)を入れちゃうほどの物理博士のANAさんは東大生！　プログラムとグラフィックデザイナーという多才ぶりなのに、何とゲームはやらない人なんだって。まさにおかしな天才！

そしてNAOという第2の名を持つ会長は企画担当。何だかひとつの会社みたいね。ゲームがまだまだわからないあゆみはお茶くみってとこかな。

企画のKUMA、プログラマーのCAT、OSS、NEW、キャラクター担当のYAM。とにかく「ちょっとちがう」頭脳派ぞろい。某ゲーム誌で活躍中の人もいれば本職になっちゃった人もいるんだって。

そうしてできたのが、同人ソフトとでもいうべきソフト「Radish」。これからも第2号、第3号とやっていくそうよ。ほしくなっちゃうよね。残念ながら非売品。

▲ベーマガのYK-IIこと古代さん。



●(右)ひょうきん者の社会人奥山さん。
●(左上)実はGPMじゃない武田くん。

そのかわり、みつけちゃったもん。GPM製の会誌を！　ゲームの解法なんかがもりだくさん。例によって、カワゆい女の子キャラクターはもちろん会長作デス。だいたい100部ぐらいを作るけど、この前の晴海の同人誌即売会では400部を売り切れ御免しちゃったもんね。GPMの名とともに知る人ぞ知る、がこの会誌。有名なんだから！

表紙やデザインをやっているのがoxygenです。現在フリーワーカー中だけど、驚くべきワープロ通がこの人。だって、プリントの字を見ただけでワープロの機種とメーカーをズバリ当ててしまうなんて、どうだ、マイッたか。

とにかく、タダ者ではナイこれらのメンバーたちの才能結集。それがGPMってとこかな。

「好きだから」これがやっぱり基本だね

以前はハイスコアをだすのに夢中になったこともあったけど、今は点数は興味ない、だって。

もちろんゲームは好き、だけどスコアを上げようと思えばいくらでもできるテはあるが、そんなのむなしい。ゲームが楽しくできればそれでいいじゃないか。というのが、会長の意見でもあり、主張でもあるのです。

もちろん、ハイスコアをだせた時の「ヤッタ！」って気持ち、大切だと思う。だから、やってて楽しいんだもんね。けど、ハイスコアのための競争心だけでプレイする、なんて、さみしいだろうな、とあゆみは思います。

ちなみに、会長のお得意はサンダーストームやロードブラスターでした！

他サークルとの交流というと、ゲームフリーク、あたりとかな。

ところで会長！　かわゆいキャラクターが得意なところをみるとさてはおニャン子なんか好きでしょ！

「いーえ。あの時間は、ビデオで録画しといた大岡越前を見るんだ」

実は会長、時代物が大好きなのダ。ついでに、甘い飲み物も好きという、カワイイ一面もあるのです。



カセットくんとも呼ばれる加瀬くん。と～っても明るい(!?)高校3年生です。

プレイヤーからクリエーターへステップ・オン

もうひとつ特筆しときたいことがあるのです。今日の神田サミット(ゲーメスト編集部)に、会長のお供で来てくれたのが、前述の武田君。エクボのまぶしい彼こそはオニオンソフト製造元なのだ。

エ、何だかわからないって？　ホラ、聞いて。つまり、近々発売予定の「まじゃべんちゃーねぎ麻雀」というソフト、実は、武田君と会長の合作なのです。みてみて。どんどん脱いでいっちゃう、かわいい女の子キャラクター。これが会長でなくして、だれの手で生まれるでしょうか！

武田君はこのソフトに1年ぐらいかかっちゃったって。読者のみんながお店で見ることのできる日も近そうよ。

とにかく、GPMが「ふつうとは一味ちがうんだ」というとこ、分かってもらえたかな。でもソフトの製作なんて、大変だけど、とってもおもしろそうだよネ。そのうち、GPM特製オリジナル、なーんてのが生まれるのも夢じゃないよ。

平均19才のメンバーたちは、プレイヤーからそろそろクリエーターへと進み始めているところかな。

でも、あゆみはこんなGPM、そして会長が、とてもたのもしい気がしました。なぜって、自分の好きなことを、ここまでやれちゃうんだもん。

秋の夜長、きっとみんなはゲームで夜ふかし、しちゃいそうね。



OXYGENこと大久保くん。ロゴ屋さんの彼、実は2浪生。受験勉強もガンバッテネ!!

アイスクリームのように

アイレム販売株式会社 津村建二情報企画部長

一口にゲームと言っても日本とアメリカでは違う

日本でヒットしたゲームならまずアメリカでもヒットするが、アメリカでヒットしたゲームが必ず日本でヒットするとは限らないんです。以前販売された〝アステロイド〟などがその例ですが…。

それは何故だろうということなんですが、端的に言えば、アメリカ人と日本人の想像力と創造性の違いにあると思うんですね。感情移入の仕方の違いであると…。

物を創ることにおいて、日本人は器用ですから、具体的に細かく相手に何であるかを分かるように表現してゆきますね。例えば箱を相手に分からせようとする場合、日本人は立体的に描き、説明しますね。箱は箱なんです。ところが反対にアメリカ人は箱であることを知らせるにも、四角く線で描くだけなんです。単なる線画の四角形。それを見る側は、その四角形に感情移入をし、いろいろな物を想像するんです。単なる箱ではないんです。その四角の線画は時には箱だったり、時には家だったり…とね。

名古屋出身ということからアイレムの名古屋支店のオペレーターからスタートしたという津村建二部長さん。日本人ばなれをしたマスクでしぶい。現在アイレムの情報企画部長。海外部の営業を経験された立場から、ゲームの世界のアメリカと日本の違いを話して下さった。

日米ゲーム業界 比べてみれば……

アメリカでのゲームの販売は、筐体ごとが一般的で、基板だけの販売は今までなかったのです。大きな筐体ごとを購入しなければならないゲームコーナーは、金銭的にも負担が大きく、一台のマシーンに長期間働いてもらおうとします。それがアメリカにおいてゲームのライフサイクルが6カ月から1年と長い原因のひとつだと思います。もっとも、アメリカ人の性格は日本人よりは〝あきっぽくない〟し、〝一つのものを長くやり続ける〟というところもありますからそれもゲームのライフサイクルを長くしているのだと思いますが…。だからアメリカのゲームコーナーには、『ゲーメスト』の読者のお父さん位の年令の人達が多勢いて楽しそうにプレイしていますよ。

日本の場合、ゲームのライフサイクルは短かくて、3カ月位と言われていますね。日本人の〝あきっぽさ〟も原因の一つでしょうが、もう一つロム交換方式やマザーボード方式が開発され、多くのゲームセンターで採用されてきたということが大きな要因なんです。これは手持ちの基板を改造して低料金で、しかも簡単にニューゲームに変わるというシステムですから投下資本（金）が割合簡単に回収され、その面からゲームのライフサイクルは短かくなっておりますが、同時にこのシステムはゲーム場、ゲーム業界に活況をもたらしている、とも言えるでしょうね。



アイレムに入る前は、さまざまな職業を体験されたという津村部長さん。アイレムでは長年開発にたずさわってこられ、ロードランナー、スパルタンXなどのヒットゲームを手がけられてきた。

ゲーム場は豊かなコミュニケーションの場

アーケードのゲームコーナーはコミュニケーションの場であるべきだと思います。

そのためにはいろいろなことが考えられると思います。ゲームソフトの面では、コミュニケートの出来る画面で、多人数プレイのゲームを開発してゆかなければならないと思います。

プレイヤー側からも知恵を出し、具体的に提案していただいて、共にゲームをつくってゆきたいものですね。

それから、私はゲームに夢とか誇りを持っていたいですね。ゲームを単なる閑つぶしの遊びに終わらせたくないですね。

〝ゲーム〟という世界が、心のある部分を占める必需品になって欲しいと思うのです。音楽や読書や映画と同じように…。いや、もっと能動的でスリリングで魅力的な必需品としてゲームが定着してほしい。閑つぶしでゲームを始めた人たちをも、とりこにしてしまうような魅力的なゲームを、私達はつくらないとだめですね。これは切実に思います。

新風営法についても津村さんはご自分の意見を話してく





取材中の君達、眠っちゃだめ。（と津村さんは言わなかった）



▲ゲームに夢と誇りを持ちたい…津村建二さん

マジに語ろう

ゲームが社会に溶け込むとき・・・

れた。

アミューズメント産業は、ひとりでに育ってゆくものではありません。過去のことですが、一時期だまっていても儲かる時があってその時にいろんな商売の方がこの世界になだれ込んできました。そのためもあって、ゲームコーナーでは遊びのルールがなくなって、一部の店ではギャンブルマシーンが巾をきかせてしまいました。これは、今、冷静に考えてみますとあくまでもメーカーとオペレーターの努力不足によるためにおきた現象だと言えるんじゃないでしょうか。それをキチンとしたルールにし、安心してゲームが出来るようにしようとした法律、と新風営法を考えればいいんじゃないでしょうか。自戒です。

これからは、メーカー、オペレーター共に力を合わせて、この産業を盛り立ててゆかねばならないですね。

ビデオゲームの将来を語る津村部長さんは、未来論者アルビン・トフラーを引き合いに出して話し始められた。

情報社会に溶けこんだすぐれたゲームをつくってゆきたいですネ

アルビン・トフラーはその著書『第三の波』の中で、第一の波は農工社会、次にくる波は商工社会、そして第三の波がバイオとエレクトロニクスの現代と言ってます。それは映像による情報化社会とも言えますね。

テレビゲームも、映像によって情報をもらう一つであって、現代の社会の中ではもう自然なことなのです。アイスクリームのようにね。例えば「アイスクリームって何？」って尋ねる人は今の社会にはいないでしょう。それと同じように、ゲームも社会の中で普通に溶け込んでしまうべきだと考えますね。

「3D映像を開発したアイレムのノウハウを活かして、よりすぐれたゲーム性を取り入れ、ロールプレイングの感動的なゲームを造ってゆきたい」と目を輝かせる津村部長さん。磁気カードづくりの製作に、協力してくれるメーカーを呼びかけておられた。

一つのものを造っていく時に、いくつかのメーカーが協力しあって製作にあたれば、コストも安くよりすぐれた技術で応用力のきく製品ができるでしょう。ロールプレイングゲームの磁気カードも、何社かいっしょになって造ってゆきたいですね。

今、アイレムでは、一人のゲームデザイナーがすべてに目を通せるように教育しております。プロデューサー的な計画性と総合性を兼備えたゲームデザイナーの誕生。これからのゲーム業界で最も必要とされることの一つだと思います。第二・第三の遠藤雅伸さんが生まれてほしい。そして、ある面では企業のワクを打ち破るような力を持った優秀なデザイナーが競い合ってほしいですね。そうすれば、もっと奥のふかいゲームが生まれてくるでしょうし、ゲームの魅力にとりこになる人が沢山でてくるでしょう。

ゲームデザイナーは、建築設計者や映画監督、音楽プロデューサーなどと同様に、もっと独立した価値と地位を与えられるべきだと思います。

（構成＝高橋）

OLDゲーム

出会いというのは
なにもオトコとオンナの子の間だけじゃない
ゲームと僕らの出会い——
これはもう運命的なのだ。
このゲーム、あのゲームに再会！

読者のみなさん、リクエストありがとう。ずい分参考になりました。

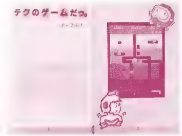
でも、リクエストの中に、ほとんど資料がないゲームがいくつかあるんですね。ドラキュラハンターとか平安京エイリアンなど…。紹介したいのですが、残念。でも資料がはいったら、きっと紹介します。

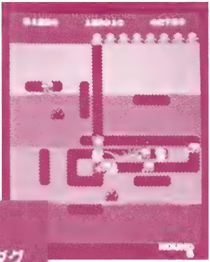
という訳で、今回はキャラクターゲームに的をしぼってみた。

知的戦略穴掘りゲーム「ディグダグ」
お姫様救出ゲームの元祖「ドンキーコング」
楽しめるコミカルゲーム「リブルラブル」

と3機種。いずれもかなり知られているゲームだ。出会ったら、ぜひやってみよう。

それでは1回休んだ分、たくわえ込んだパワーを爆発させつつOLDゲームコーナー再開！







石油ブームにわいた時代に（ウソっぽいな）突然出現した穴掘りゲーム。結構バグもありました

1981年の暮れに、〝戦略的穴掘りゲーム〟という名で登場したディグダグ。このゲームもけっこうメジャーなので内容を簡単に紹介。

プレイヤーのディグダグを操作して、穴を掘りながら敵のファイガーやプーカーをやっつけにいくんだ。敵は目変化（めへんげ・めへんか？ 私はどっちの読み方が正しいのかわからん）といって土の中をワープしてきたり、ファイガーは火をはいたりしてアタックしてくるんだ。

高得点がほしくってパンクより岩落としに熱中した

敵のやっつけ方は、ディグダグが持っているポンプでパンクさせるか、あらかじめ土の中にある岩を落してつぶしちゃう、というふうに2通りあるんだ。

パンクさせると、地上から地下にいくにつれて、200～500点（地層の色でしきられている）。さらにファイガーを横からパンクさせると2倍の得点になるんだ。

でも、なんていったって岩でつぶすのが高得点!! パンクさせても最高1000点なのが、岩でつぶすと最低1000点から最高15000点までUPするんだ。このことから〝パンクさせるよりつぶしちゃえ〟ということになった訳。

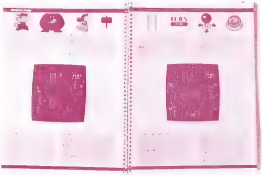
また、岩を2個落とすとベジタブルターゲットというのが出てくるのだが、ここでもギャラクシアンが出てきて「何だこいつ、野菜だったのか。食ってやるぜ!!」といちいち言いながら食っていた覚えがあるなー。

〝戦略的穴掘りとはなんぞや〟ってテクをきわめた豆本もあった

〝戦略的穴掘り〟と最初に書いたのだが、どういう掘り方があったのかを紹介しよう。

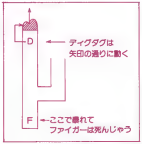
●病気掘り

図のように土を掘って岩を落と









す時に点線のように動くと、敵が下のくぼみに集まるので大量に敵をつぶせるテク。

その他にも、〃パラライザー撃ち〃や陰険撃ち〃や〃チクとサシ〃などのテクがいろいろとあるんだ。これらは〃ディグショナリー〃という豆本に、テクに関することなどいろいろごちゃまんとつまっているんだ。

なんてったってバグが驚異的

このゲームは〃テクのゲームだ〃とも呼ばれていたが、私は「バグのゲームだ」とも言っていたよ。なんでだって？　だって、すご～くバグがあるんだもん。紙面の都合で全部紹介できないんだけどひとつだけ紹介しよう。

●ベジタブルターゲットを取ると同時に敵をパンクさせると、パンクさせた敵にベジタブルターゲットの得点がでるんだ。でも点数は変わらない無意味なバグ。

その他にも、ものすごいバグがあるんだけど、これは驚異コーナーにのせるからねー。

（悠理）

落ちて、また落ちて、やっとの思いで追いつめた！コングとの苦闘に燃えたボクらの青春

ドンキーコング

任天堂

日本全国のゲームマニアの中でこのゲームの名前を知らない者はいないだろう。

私も、現在までに登場してきたゲームの中で、最もドンキーコングが得意だったので、今でもこのゲームのことははっきりと覚えている。

それでは、ちょっとした必勝法を加えて、このゲームを語ってみよう。

ひたすらタルをジャンプ…25m

この面は鉄骨地帯になっていて最上階からゴリラがタルをころがしてくる。このタルにぶつからずに、最上階にいるレディの所のはしごを登り切ればクリアだ。途中にはハンマーがあり、これを取ると、タルをハンマーでたたけて点をあげることができる。でも、ドにあるハンマーを取ると、タルの数がドバッと増えて面をクリアするのに苦労するので、ハンマーを取る時は上の方のハンマーを取ることをお勧めする。

時たま、ゴリラはタルをほうり投げてくる。このタルはどこに飛んでいくのかわからないので、よく殺されたものだ。このゲームに熱中した全てのゲーマーが経験しているんじゃないかな。

しかし、このような苦しい面でも、面を簡単にクリアできるバグもあった。俗に言う「ワープ」である。右下のはしごを登り、マリオを少し右へずらして、右へジャンプして飛びおりると、普通なら死んでしまうのにクリアできてしまうのだ。これを初めてやった時はさすがにうれしかったね。

魔のベルトコンベアー…50m

一見して簡単なように見えるが実はクリアするのが難しい面だ。というのはベルトコンベアーがあって、この上にのるとマリオのスピードが速くなったり遅くなったりするので、この時に画面中央から出現する火や皿にのってくる土砂にぶつかって、よく殺される。魔のベルトコンベアー地帯なのだ。

2種のバネを見切るのだ…75m

この面は25mと同じような鉄骨地帯になっているが、鉄骨がエレベーターになっている所が2カ所ある。エレベーターにのる時にマリオの身長より下に落ちるとマリオが死んでしまうのだ。（これはどこでも同じだよ）

そして、このゲームの最大の難所はレディの近くのはしごを登る時。レベル1～3までは、普通にタイミングを合わせればクリアできるが、レベル4はそのようにはうまくいかない「バネ地獄」なのだ。私はこのバネ地獄を抜けるのに何日もかかったが、やっとのおもいでクリアすることができたのだ。

バネは低くはねるのと高くはねる2種類がある。高いバネが通り過ぎた瞬間に突っ走り、一気にはしごを登ればクリアだ。

つまり、この2種類のバネを見切った者だけが先の面へ進むことができるのだった。

いよいよゴリラを最上階まで追いつめたぞ…100m

この面は鉄骨に8つの杭が打ちこまれている。そして上にはゴリラとレディがいる。杭を1本1本抜いていき、全部抜くとゴリラだけ下に落ちて、レディとマリオはめでたく再会する。

でも、私がこの面をクリアする

度に思ったことは、ボーナス点が低いことだった。
最後に恐ろしいバグを紹介しておこう。

それは——レベル22になると、ボーナス得点の表示の得点が40点減っただけでマリオが死んでしまうというバグ。

★悠理からも一言…マリオは最初は名前がついてなくて、ドンキーコングJr.からマリオという名前がつけられたんだよ。それと、全面ワープできるというデマもあったよ。

(一徹&悠理)

どっと……3点プレゼント

さて、今回は特別にプレゼントを出しちゃおう。

今では、まず手に入らない、「ゼンマイ・プーカ」を1名にそれと、これもまず手に入らない、直径50センチの「プーカービーチボール」を、これまた1名に。

「リブルラブル」の豆本を5名に。

応募は官製はがきを使ってね。









1983年の冬、なかなかおもしろそうなキャラクターゲームが発売された。その名は「リブルラブル」

ナムコのゲームだから操作が簡単だろうと、私は勝手に思い込んだ。しかし甘かった。

ナムコのゲームにしてはまれにみる難操作、8方向ツインレバー。左のレバーで「リブル」、右のレバーで「ラブル」に対応するというものだ。

リブルとラブルは線でつながっていて、その線を杭にひっかけてバシシする(囲むという意味)ということはすぐ分かることだが、分かることと出来ることとは違うんだな。この真理はどのゲームでもそうだが、リブルラブルは特に…ね。とにかく思いどおりに動いてくれなかった。

リブルばっかに気をとられているとラブルが死んで、その逆も…といったことが何回もあった。

この怒りをパワーに変えて、私はこのゲームに燃えることにした。

奇跡を起こせ!! とばかりに稼いだぜ

ゲーム内容は、今ふれたとおりバシシすることが基本。そして、20匹いるマシュリンをバシシすればSEASON(1面)クリア。

敵はホブリン、シエアー、チェンジャー、キラー、ガーゴルの5種類。シエアー以外はリブルからブルがふれるとミスになって、リブルラブル1組がなくなってしまうのだ。また、リブルラブルにはエネルギーがあって、それがなくなるとやっぱり1ミス。

エネルギーはマシュリンや植物で保給でき、エネルギーがある程度以上増えるとオーバーチャージとなり、リブルラブルが無敵となってしまう。ちなみに、キラーはリブルラブルの線にふれるとエネルギーをすいとるぞ。

そして、スペシャルフィーチャー「奇跡」の登場だ。各SEASONには宝箱が1個隠されていて、その中にはトプカプという妖精が6匹隠されている。リブルラブルが大きくバシシした中に宝箱があれば点滅し、小さくバシシした中にあれば宝箱が現われ、トプカプが六方向に散らばる。

6種類のトプカプをバシシしたら奇跡が起こり、ボーナスステージに突入だ。ボーナスステージは6個の宝箱が隠されているので、それを探しだしてボーナス点を稼ぐ面だ。(トプカプは入っていない。)そうそう、SEASON中の宝箱の近くにはガーゴルも隠れているからね。

それと、SEASON7+4n面(秋)にはスペシャルアイテムが宝箱に入っている。(他の面は宝物など。トプカプは別。)スペシャルアイテムの中にはスペシャルフラッグもあるぞ。

SEASON4n面(冬)は、杭の位置が色々変化し、中には杭が1本だけの面もあるんだよ。(この面で奇跡を起こしたらエライ!私は1回しかない。)

また、敵の動きはなかなかかわいいのだ。マシュリンはバシシしようとするとチョコマカ逃げるしホブリンが植物の実を巣に持って帰る…その時、あの顔(?)のおかしさ。

実はここが言いたい 自慢のタネなのだ

リブルラブルは、私にとって非常に思い出深いゲームである。その中でも、特に忘れ難いのは、某君に、私の奇跡の記録を抜かされた次の日に、抜き返し、しかもなんとその記録の約2倍の前人未到(なんてオーバーな表現)といわれた奇跡100回を達成したことだ。(ハイスコア表示には最高24回まででしか表示されないので、メモ用紙にひたすら書かなくてはならない苦しみがあった。)このことは今でも覚えている。

(なーんて、最後まで自慢してゴメンネ)

(悠理)

INFORMATION

世の中、つらいことばかりじゃないんだよ。そこで……
楽しいお知らせ情報！

プロモーションビデオ大集合！

「ナムコの伝説」発売

10月5日に発売された、ナムコのビデオソフト『ナムコの伝説』。これは、今までキャロットやナムコの社内で上映（？）されていたプロモーションビデオを再編集したものなんだ。ゲームは5種類あって、「ドラゴンバスター」「ギャプラス」「ドルアーガの塔」「パラデューク」「源平討魔伝」と、古いものから新しい作品をミックスしていて、かなり良いできになっているよ。

それと、前回のゲーメストで紹介した通り、風見螢と山河悠理がプレイヤーとして参加しており、螢はドルアーガの塔、悠理はドラバス、ギャプラス、パラデュークの3機種。（源平には不参加）とにかく、ダイジェストシーンには、ドギモを抜くようなプレイが盛り込まれているので、買ってみてね。

タイトル『ナムコの伝説』
価格　4，900円（VHS・βとも）3，800円（VHD）
ビクター音楽産業より発売

（南雲朱里）

ウエルカム・パーティ

コナミ・スパイス・レーシングチーム

「コナミ・スパイス・レーシングチーム」のウエルカム・パーティが、9月3日、東京ヒルトンホテルにて開催された。





▶ゲームの方が難しい？
▲総監督も兼ねる上月社長

会場には、多くの報道及びレース関係者が顔を揃えた。「WEC LE MANS24」と、「コナミ・スパイス・レーシングチーム」のマシーン「KONAMI・SPICE86C」が公開され、レーシングチームのメンバー一人ひとりが紹介された。ハイレグのかわいいコナミガールズもいて胸がドキドキしたぞ。

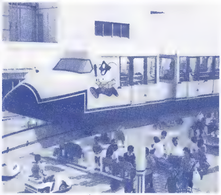
また、「WEC LE MANS24」は、フリープレイが行なわれ、参加者は、何人も激突していたよ。レーシングチームのドライバー、ゴードン・スパイス氏やレイモンド・ベルム氏なども腕前を見せてくれた。でも、今年度ドライバー選手権で同点1位のお二人は「実際のレースより、ずっと難かしい」と肩をすくめ、ゲームの腕の方は……：でした。

最新ロケーション情報

屋上ゆうえんちわくわくランド

パックマンが走り、マッピーが空を飛ぶ。えっ!! 一体何のことだかわからないって!! それじゃあ、ちょっと説明しておこう。

実はこれ、千葉駅前にある千葉三越の屋上ゆうえんち『わくわくランド』のことなんだ。9月27日にオープンしたばかり。ここには



マッピーシャトル（モノレール）

パックマンといっしょに、おもちゃの国とウエスタンランドを旅する「パックマントレイン」や、マッピーが操縦するシャトルにのりこみ宇宙を回る「マッピーシャトル」等があって、とても百貨店の屋上とは思えないミニゆうえんちなんだ。

もちろん、ゲーメスト読者の君たちも大満足の、ビデオゲームやアーケードゲームのコーナーもあり、最新のマシンがひしめいていたぞ。

ゲームで大奮闘した後は、ここち良い日の光のもとで、ゆっくり休めるレストコーナーで小休止。すると目の前にそびえ立つ、丸太の城と大きな風船の中で遊んでる人がいるではないか。オイラも日頃の運動不足を解消すべくとびこんではみたものの、もうヘトヘト。たまには体を動かして汗をかくのもいいもんだ。

なんだか、子供の頃を思い出してしまったぜ！　君も遊びに行こう！

ゲームサークル

イベント告知版

12月28日(日)、東京・豊島区民センター（音楽室）において、VG2冬の茶話会が開催されます。

今回は、前回の内容に引き続いて、より新たな企画と、夏の茶話会に用意した以上のゲームグッズも、もっこり用意していますのでゲーメスト愛読者の皆さんも、どしどし参加して下さい。

当日は、ゲーメストライター諸氏をはじめ、メーカーの方々などもお呼びする予定です。

又、10月下旬から12月上旬にかけて、ファイヤートラップ、バブルボブル、アルカノイド、サラマンダ等のタイムトライアルのサークルイベントも開催しますので、こちらもふるって参加して下さい。

冬の茶話会参加希望者は、無記名の定額小為替1000円分を、ゲーム大会参加希望者は、60円切手同封で、大会参加希望と書いて左記までお送り下さい。

日曜日、巣鴨キャロットへ来れる方は、そこで直接、伴北に問い合わせてもOKです。

〒175　東京都板橋区高島平2の1の7の303　植村方「イベント係」まで。

※締め切りは、12月12日の消印まで有効。

（伴北）

©(株ナムコ)

風見瑩のザ・リターン・オブ・イシター大解析



へいっ、毎度！というわけで前号の攻略に続いて、今回は解析といってみたいのですが、その前に、前回のルームリストの見方がわかんないよーと編集部に電話をかけてきた人が多かったので、そんな人達に一言。「あわて者め！ヒントは全部本文の中にあるんだぞ！」(ゴメンネ)

その1：カイのMPについて

カイがマジックポイントというものを持っていることは、前号で説明しましたが、NEW GAMEでスタートした時のカイのマジックポイント（以下MP）は7です。また、最強のカイのMPは61440（16進数でF000H）となっています。

表1をみて下さい。これは各呪文が消費するMPを表したものです。これを見ると、最強のカイはBIG BURN15回分のMPを持っていることがわかります。しかし、実際には14回しか使うことができません。なぜだか分かります？ 実は、呪文を使うためにはその呪文が消費するMPの2倍のMPを、カイが持っていなければならないからです。（最後は1残る。）

というわけで、最後の呪文DETECT MAGIC LADDERを覚えるには、カイのMPは16000以上なければならないのです。

その2：ギルの攻撃について

ギルが攻撃できないものは、ウイスプとアーチンだけですが、その他にも不得手とするものがいくつかあります。

スライムは、その移動中にはギルの攻撃は一切通じません。要SLEEP。

バットは移動中の攻撃が不能。戦う場合はギルを止めておきましょう。相対速度を小さく！

スネークもギルを止めておかないと極端にダメージが大きくなります。

マジシャンは出現してから刺しに行っても間に合いません。あらかじめ斜めに走り回ってないとダメ。

これらは、いずれもカイが倒すのを得意にしているので、おまかせした方がカシコイでしょう。

その3：宝物について

以下に、宝物の効果について書きます。

4：TREASURE STORAGE

PROTECTION LARGEです。

7：EMPTY GALLERY

DETECT MONSTERです。

9：SHUNNED

表1　マジックポイント表

ATTACK	
Fire Ball	0
Flying Disk	2
Lightning Bolt	4
Fire Element	8
Press	16
Spark	32
Ice Breath	64
Heat Body	128
Fire Explosion	256
Thunder Bolt	512
Killer Cloud	1024
Death Spell	2048
Big Burn	4096

PROTECT	
Shield	1
Protection	1
Neutralize Spell Ⅰ	9
Reflect Spell Ⅰ	21
Shield Red Line	39
Protection Large	63
Neutralize Spell Ⅱ	142
Reflect Spell Ⅱ	303
Shield Blue Line	453
Sword Barrier	1810
High Speed	3674

ASSIST	
Sleep	1
Rock Hold Ⅰ	11
Silence	21
Smoke Screen	42
Rock Hold Ⅱ	192
Panic	540
Rock to Mud	1500
Wizard Lock	6000

LIGHT	
Identify Monster Ⅰ	1
Identify Door	10
Detect Monsters	30
Detect key	90
Detect Magic	250
Find Trap Door	900
Identity Monster Ⅱ	1200
Find Seclet Passage	5000
Detect Magic Ladder	8000

MEDICAL	
Heal Ⅰ	2
Cure Ⅰ	5
Antidote	11
Heal Ⅱ	23
Cure Ⅱ	49
First Aid	96
Heal Ⅲ	192
Cure Ⅲ	390
Super Antidote	802
Heal Ⅳ	1226
Cure Ⅳ	1563
Recover	3122

SPECIAL	
Blue Clystal Rod	0
Call Gil	0
See Status	1
Dispel Magic	27
Write Mark	88
Extrasensory Hearing	162
Duo Dimersion	428
Unseen Servant	1612
Metomorphose	2001
Time Stop	2892
Reincarnation	5000

CAVERN
DETECT MONSTERです。
14：SECRET CHAMBER
DETECT MONSTERです。
26：LARGE HALL
BIG BURNです。
31：TRAINING YARD
ギルのステータスを100／100にします。
46：HOLY OF HOLIES
次のゲームのカイのMPを800にします。
53：FORGOTTEN ROOM
HEAL Ⅳ、SUPER ANTIDOTEです。
64：QUOXS' LABYRINTH
ギルのステータスを400／400にします。
[illegible]0：SECRET CORRIDOR
次のゲームのカイのMPを2500にします。

その4：カイの呪文の効果について

まず、表2を見て下さい。軍人将棋みたい…と思ったキミはスルドイぞ！　左端に書いてあるのが敵キャラの名前で、上端に書いてあるのが、カイの呪文の種類を表しています。ATTACKの所は1がFIRE BALL、13がBIG BURNというように並んでいます。またPROTECTというのはPROTECTIONを意味しています。

表の中に書かれている数は、そのキャラクターを、どの呪文何回で倒せるかを表しており、空白の部分は不可を意味します。また、PROTECTの所の○はPROTECTIONによる防御が可能（同時に、ギルによる攻撃も可能）であることを意味します。

ついでに、右端にあるSTATUSというのも説明してしまうと、これは相対的な強さを表すもので、ギルが戦った時に失うステータスを表しています。また、カッコして書いてある数は、ギルがその時を倒した際にギルのステータスが回復する数です（俗に「おつり」と言う）。但し、これらのステータスは半端（小数点以下）が存在するので、あくまで目安と思って下さい。

ATTACKの呪文において、FIRE BALL、FLYING DISK、LIGHTNING BOLT、FIRE ELEMENT、SPARKの5つの攻撃力比は、1：10：23：50：150となっています。

SHIELD系の呪文は、SHIELDがギルのダメージを1／2にし、SHIELD REDLINE、SHIELD BLUELINEはそれぞれ1／3、1／4にします。が、SHIELD BLUELINEは消費MPが大きすぎるため（REDLINEに比べて、HEAL Ⅱ 18回分も高い）に、実際にはめったに使う機会はありません。

つまり、その面で倒すべき敵のステータスの合計が10800（おつりは入れないで）以下ならば、REDLINEで充分ということになります（さらに1970以下ならSHIELDがベスト）。BLUELINEがいるのは123面と127面ぐらいだと覚えておきましょう。

PROTECTIONは、PROTECTION LARGEに比べて1／63しかMPを使わないので極めて得ですが、同じ色でもPROTECTION LARGEより弱いことがあるので注意。また、PROTECTIONだと、敵が強いと補充が間に合わないこともあるゾ！

PROTECTIONによって接触した敵にダメージを与えられることはご在知でしょうが、SWORD BARRIERは、むしろナイトとの接触自体を防いでしまうものと考えられるため、ほとんどダメージを与えられません。

REFLECT SPELL Ⅰの呪文は全ての呪文に対して、ギルが斜め前でも反射できる様になります。また、Ⅱの方は真後以外の全ての方向からの呪文を反射することができますが、ハイパーウイザードの呪文だけは、斜め後方も防ぐことはできません。

HIGH SPEEDはハイパードルイドとハイパーウイザード以外の呪文を自動的に回避できるようにします。

SLEEPはスライムとウーズとク・オ・ッ・クスを眠らせることができます。

ROCK HOLD Ⅰは全てのバンパイアとスライムを石化でき、Ⅱはそれに加えてウーズとブルーナイトを石化できます。

WIZARD LOCKは全ての呪文の飛距離を1ブロックにしています。

HEALとCUREはいずれもMPの消費と効果から考えてⅡがベストです。

TIME STOPはスネークとローパー以外の全ての敵に有効ですが、アーチンは影だけ動いて実体は元の場所にいるので注意。ローパーやアーチンにこれをかけると面白いので、一度試してみて下さい。

REINCARNATIONは

表2　敵キャラ一覧表

KIND of MAGIC	ATTACK													Pro-tect	Status
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Light Violet Vampire	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	1
Orange Vampire	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	4
Green Vampire	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	9
Black Vampire	20	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	19
Green Slime	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	5 (1)
Black Slime	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	9 (2)
Red Slime	34	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	33 (3)
Blue Slime	56	6	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	55 (4)
Yellow Slime	106	11	5	3	1	1	1	1	1	1		1	1	○	105 (5)
Pink Slime	136	14	6	3	1	1	1	1	1	1		1	1	○	135 (6)
Dark Yellow Slime	168	17	8	4		2	1	1	1	1		1	1	○	167 (7)
Dark Green Slime	208	21	10	5		2	1	1	1	1		1	1	○	207 (8)
Light Violet Bat		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	3
Orange Bat		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	7
Blue Bat		3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	27
Black Bat		8	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	71
Green Snake				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	7
Blue Snake				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	27 (6)
Orange Snake				2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	71 (19)
Black Snake				3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	135 (32)
Green Ooze						1	1	1	1	1	1	1	1	○	17 (2)
Black Ooze						1	1	1	1	1	1	1	1	○	94 (15)
Red Ooze						2	1	1	2	1	1	1	1	○	294 (47)
Blue Ooze						4	1	1	2	1	1	1	1	○	460 (75)
Yellow Ooze						4	1	1	2	1		1	1	○	560 (94)
Pink Ooze						5	1	1	2	1		1	1	○	664 (110)
Dark Yellow Ooze						6	2	1	3	1		1	1	○	840 (139)
Dark Green Ooze						7	2	1	3	1		1	1	○	1038 (173)
Blue Knight			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	○	12
Blue Captain						1	1	1	1	1	1	1	1	○	50 (5)
Black Knight						1	1	1	1	1	1	1	1	○	20 (1)
Blue Eye							1	1	1	1	1	1	1	○	82 (9)
Black Captain							1	1	1	1	1	1	1	○	142 (17)
Mirror Knight						1	1	1	1	1	1	1	1	○	58 (7)
Golden Mirror								1	1	1	1	1	1	○	174 (18)
Hyper Knight								1	1		1	1	1	○	306 (35)
Steel Hyper								1			1	1	1	○	554 (62)
Silver Hyper								1			1	1	1	○	934 (137)
Golden Hyper								1			1	1	1	○	1304 (152)
Lizard Man								1			1	1	1	○	401
Pink Sword								1			1	1	1	○	481
Black Lizard								1			1	1	1	○	602
Blown Lizard								1			1	1		○	761
Red Knight								1			1	1		○	574 (53)
Blue Shield								1				1		○	900 (101)
Akynd Knight														○	2491 (256)
Green Roper						1	1	1	1	1	1	1	1	○	51
Red Roper								1	1	1		1	1	○	133
Blue Roper								1	1	1		1	1	○	253
Yellow Roper								1				1	1	○	413
AC Roper								1				1	1	○	567
Green Super								1				1		○	779
Red Super								1				1		○	925
Blue Super								1				1		○	1085
Land Urchin												1	1		〜
Mage					1			1	1		1			○	(5 1)
Sorcerer								1	1		1			○	(5 1)
Druid								1	1		1			○	(5 1)
Wizard								1	1		1			○	(5 1)
HyPer Mage								1	1		1			○	(5 1)
Hyper Sorcerer								1	1		1			○	(5 1)
Hyper Druid								1	1		1			○	(5 1)
Hyper Wizard								1	1		1			○	(5 1)
Red Wisp												1	1		〜
Blue Wisp												1			〜

全てのルームの残りタイムを120にします。つまり、時間切れでウィスプを出現させてしまった時は、その部屋以外でこの呪文を使うことによって、そのウィスプを消してしまうことができます。

カイは座標指定を必要とするような呪文（FIRE BALLを初めとするATTACK9種、PROTECTION3種、そして人呼んで「悪の元凶！」WRITE MARK）は同時に4つまでしか使うことができず、しかも、4つが出現している間はそれ以外の呪文を一切使用できません。ですから、消すことのできないような呪文（PROTECTION3種とWRITE MARK）を4つ使ってしまうと、以後その面をクリアするまで、一切の呪文を使えなくなってしまいます。

SLEEP、IDENTIFY DOOR、DETECT KEY、そしてHEAT BODY（特にこれは要注意）等の呪文は2度使うことによってその効果が解けてしまいますが、SLEEPはこれを利用してスライムやウーズをやりすごすことができます。

その5：COMMON ROOMの謎

クリアルートの一方は必ず121番目のCOMMON ROOMを通らねばなりませんが、この面でなかなか次のWAITING ROOMに行けずに苦しんだ人も多いと思います。実は、この行き先は、鍵の色と、置いてある場所に関係しています。

深く説明するとなると、複雑になってしまいますが、より左側にあるドアの色が通常優先されます。（つまり、通常は赤のドアが最も優先で行き先を決定されます。）逆に、右側（水色の側）へ行けば行くほど行き先は分かりにくくなります。（他の色に行き先を優先されてしまって、「残り物の部屋」を割り当てられることが多いため。）

次にWAITING ROOMへ行く確率の高いものを示します。

左から2、4、5、7、8番目の赤の鍵。

左から1、5、6、7番目の青の鍵。

左から3番目の緑の鍵…など。

その6：Bang、Banging、Bug!!

まあ、このゲームもBugの多いゲームでしたが、その中でも面白いものをいくつかお教えしましょう。

☆127面のENTRANT HALLは、AKYND KNIGHTを全滅させることによって、青のドアをギルが開けられるようになりますが、実は、DUO DIMENSIONをかけることによっても、ドアを（ギルが）開けられるようになります。これは製作側のF氏いわく「BUG」だそうです。

☆ギルかカイが死んだ直後に、ドアに入ることができるのは知っている人も多いでしょうが、これを127面でやると、な、なんと次のデモ画面になった時、画面上にイシターさんがいるじゃありませんかっ！ ちなみに、このイシターさん、次のプレイが始まるまで延々と出ているのでした。

☆2人そろってドアに入るとき、カイの呪文選択ボタンを押したままだと、そのままの状態でカイが入っていってしまいます。これは、かわりにMETAMORPHOSEをかけていてもできます。

☆敵のキャラクターに無敵のものが時々出現します。このうち1種はステータスがマイナス1、つまり16進数4ケタで65535になってしまうために起きる現象で、敵に65535分のダメージを与えないと死んでくれません。（ほとんど無敵。）このようなキャラクターをわざと作り出すこともできます。

例えば、FIRE BALLで倒した瞬間にPROTECTIONで接触するなど…。バンパイアやナイトがなりやすいのですが、まれにマジシャンなどがなります。

こういった敵は一発技が有効で、つまりPRESS、HEAT BODY、THUNDER BOLT、DEATH SPELL、BIG BURNが効きます。が、マジシャン、特にハイパーウイザードが無敵になってしまうと大変です。なにせHEAT BODYしか効かないので…。

あ、ちなみに、バンパイア、スライム、ウーズ、ブルーナイトなら、ROCK TO MUDも効きますよ。

その7：再び登場、ちょいテク集

☆ナイト等とギルが組み合うと、双方とも動かなくなりますが、この時、ナイトはカイに対する当たり判定を失っています。つまり、カイはPROTECTIONなしで通り抜けられるのです。狭い道に強いナイトがいる時など有効だぞ！

☆カイがローパーに追われていてHEAT BODYを使いたくてもギルが画面外にいる時、カイは左へ左へと逃げるようにします。そしてローパーの追撃のスキを突いてHEAT BODYをかけ、続いて素速くCALL GILをします。すると、ローパーはみーんなHEAT BODYのギル君へと突っ込んできてくれるのでした。人呼んで「必殺技・転送HEAT BODY」！

☆FORBIDDEN HALLはFIND SECRET PASSAGEを使わないと、隠し通路を見つけるのは難しいのですが、実は簡単に見つける方法があります。

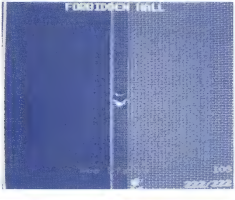
まずカイをドアの下の所の壁につけ、ギルを画面の上端まで動かします（写真A）。次に呪文をCALL GILにして、ボタンを押し続けながら画面上へと壁に進んで行きます（写真B）。すると画面外にギルが出た瞬間に、カイの隣へと転送されてきます（写真C）。その地点から右上の方へと進んで行けば、ちょうど隠し通路の所へ



まあ、なんて出たがりのイシターさん！

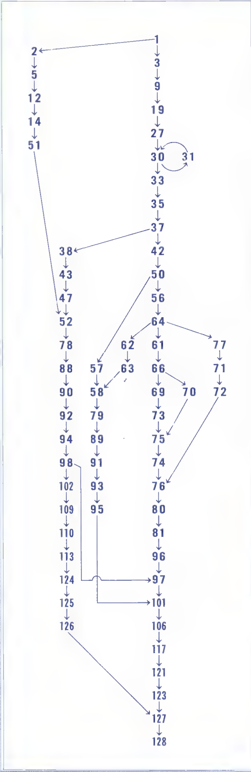


（写真Ⓐ）



（写真Ⓑ）

表3　クリア・ルート表



と行けるのです(写真D)。一度お試しを。

その8：吹き荒れるJADOの嵐!!

「なぜKAIという名前がJADOなの?」という問い合わせが編集部に多数来たので、この場でワケを説明しましょう。

カイの名をKAIに、性別をFEMALE、そしてパスワードをAAAAAAとしてみましょう。

何事もなかったかのようにゲームはスタートしますが、しかし、このJADOを知らなかった人は次の瞬間、呪文選択ボタンを押して、「……っ」となるでしょう。なんとカイが全ての呪文を持っているではありませんか！　しかも実はこのカイ、通常の最強カイ（MP61440）よりMPが256も高い(つまりMP64000）のだ！　ちなみに、このカイは一度ゲームしてしまうと、次のパスワードでは61440に下がってしまいます。また、パスワードをいじることによって64000以上のMPを持つカイも作れますがこの場合も1回使うと61440になってしまいます。

まったく、KAIといいDUO DIMENSIONといい、とんでもないJADOがあるもんだ。

こら、そこの少年！　KAI使って1COINクリアして喜ぶんじゃありません！

その9：2コインクリアへの道

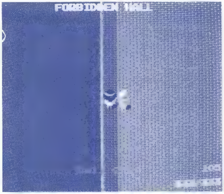
初めは絶対に無理だと言われていたNEW GAMEからの2コインクリアが、いよいよ君たちの前へと姿を現わしつつあります。これも64面と80面の宝物のおかげです。

しかし、その道はいばらの道。つらく険しい道です。正確なパターンと確かな腕、それと正しい心が必要じゃ。よいか、忘れなさるな、信心じゃぞ。（といってるワリには、127面でDUO DIMENSIONでクリアしたりするわけで…。）

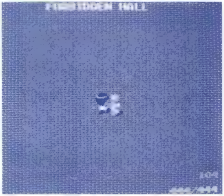
表3を見て下さい。主な1コインクリアルートが書かれていますね。しかし、右側の3種はひどく遠回りしていることに気がつくでしょう。実は、この3つはNEW GAMEからの2コインクリアのために開発されたルートなのです。

ではこの3つのルートの中より比較的（あくまで比較的）楽なコース（表の中央）を面マップ付で解説してゆきましょう。

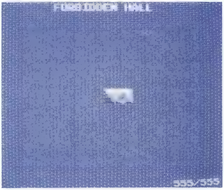
マップに使われている記号は、「MONSTERBUSTERS世界統一規格」にのっとって書かれていますので、凡例を見て下さい。



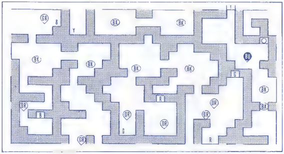
（写真C）



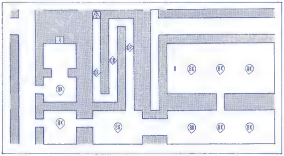
（写真D、その1）



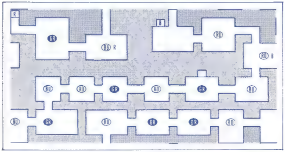
（写真D、その2）



9：SHUNNED CAVERN
オレンジバンパイア×2　グリーンバンパイア×4　ブラックスライム×8
ブルーキャプテン×1
ルート：R(3)→B(19)
赤から青へのルートなので、ブルーキャプテンとは事をかまえずにすむ。ブラックスライムを甘くみないように！

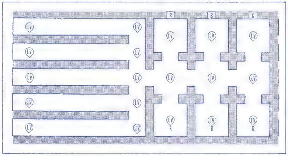


19：EMPTY CISTERN
ブラックバンパイア×9　グリーンスネーク×3　メイジ×1
ルート：R(9)→B（開いている：27）
慣れないうちは狭い通路のスネークは恐いかも知れないが、縦に動いている時に、横をサッと抜けてしまうのがコツ。メイジには要注意。

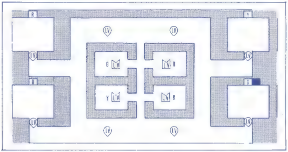


27：WATER LIME
レッドスライム×6　ブルースライム×4　グリーンウーズ×6
ルート：R(19)→B(30)
なんでもないハズの部屋なのに、Sleep を使わないだけでエラく恐い。スライムを倒して通るか横を抜けるかは、あなた次第。

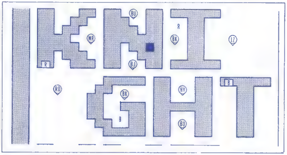
☆凡例☆
□：ドア（中の文字は色）　◪：初めから開いているドア　⊠：トラップドア
■、■：アイコン　◘：トレジャーボックス　単独の英文字：鍵とその色
《モンスター》
○：バンパイア　M：バット　◇"スネーク　○：スライム　●：ウーズ
○：D 級ナイト（ブルーナイト、ブラックナイト、ミラーナイト、ハイパーナイト、リザードマン、レッドナイト）
○：C 級ナイト（ブルーアイ、スチールハイパー、ピンクソード、ブルーシールド）
○：B 級ナイト（シルバーハイパー、ブラックリザード）
●：A 級ナイト（ブルーキャプテン、ブラックキャプテン、ゴールデンミラー、ゴールデンハイパー、ブラウンリザード、アキンドナイト）
：ノーマルローパー　○：スーパーローパー　◉：ランド・アーチン
○：ウィル・オー・ウィスプ　△：イシターの幻影
《種別の表記》
LV：ライトバイオレット　O, OR：オレンジ　G, GR：グリーン　BK：ブラック R, RD：レッド　B, BU：ブルー　Y, YL：イエロー　PK：ピンク　W：ホワイト　V：バイオレット　C：シアン　DY：ダークイエロー　DG：ダークグリーン　MR：ミラー　HY：ハイパー　LZ：リザード　AK：アキンド
A：AC ローパー



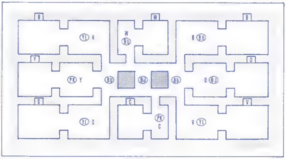
1：TOP OF THE TOWER
ライトバイオレットバンパイア×19
ルート：→B(3)
まずは問題ない。こんなとこで経験をかせいでもしょうがないので、さっさとクリアしよう。いつものクセで See Status してはダメ！　MP は 7 しかないのだから…。



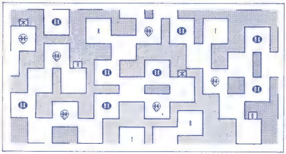
3：OBSERVATORY
ライトバイオレットバンパイア×8　ライトバイオレットバット×4
ルート：R(1)→Y(9)
鍵はバットにさわらないように注意しながらギルに取らせるようにすること。ギルは100か400になるまで決して闘ってはならない。



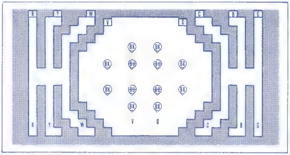
35：KNIGHTS' CHAMBER
ブルーナイト×3　ブラックナイト×2　ミラーナイト×1
ハイパーナイト×1　リザードマン×1　レッドナイト×1
ルート：R(33)→B(37)
青の鍵の所にいるブラックナイトは、ギルのステータスに余力があれば倒してしまってもよいが、このぐらいはかわせる腕が欲しい。



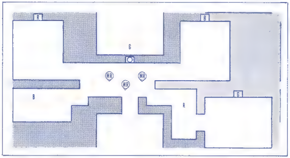
37：JUNCTION
ブルースライム×6　イエロースライム×3　ピンクスライム×2
ルート：W(35)→V(42)
スライムが意外に手強いが、壁に上手くひっかけて止めてしまってファイアーボールを撃ち込もう。ただし、あまり無理に倒そうとすると時間切れになるので注意。



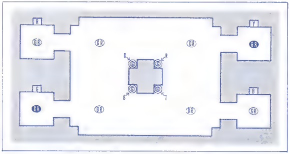
42：SPECTER CELL
ブラックウーズ×8　ブルーアイ×6　ドルイド×1
ルート：R(37)→B(50)
ブルーアイをまくのは大したことないはずだが、ブラックウーズがけっこう恐い。ドルイドにも気を配らなければいけない。意外にしんどい面と言えるだろう。



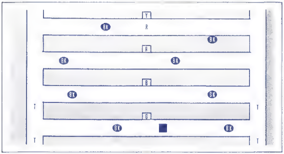
30：COLOSSEUM
ブルーキャプテン×4　ブラックナイト×8
ルート：R(27)→W、V→O、L→B(31)またはL→G(33)
27を抜けた君なら別にどうということはないだろう。紫のドアを出たらギルを上端につけておく。そうすれば、カイが鍵を取りに下側へ行った時、2人を同時に操作できる。多少腕に自信があれば31へ寄った方がいい。アトの展開がかなり楽になる。



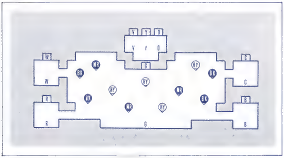
31：TRAINING YARD
ミラーナイト×3　メイジ×2
ルート：G(30)→宝箱→G(30)
ミラーナイトは足が速いので注意。宝を取ったら下に降りて鍵を取り素速く戻ろう。気を取られているとギルがメイジにやられるぞ！



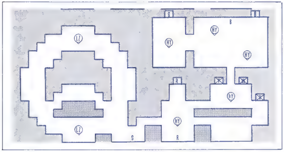
33：GREEN COURT
グリーンスライム×6　グリーンウーズ×2　グリーンローパー×4
ルート：G(30)→B(35)
グリーンローパーは足が遅いので楽にまけるはずです。スライムに気をつけていればOK！



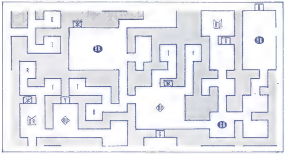
61：LIBRALY
ブラックウーズ×３
ルート：B(64)→R(66)
　ひたすらブラックウーズが恐い。ボケーッとしてるとギルがウイザードの集合団リンチにあう。気の抜けない面だ。



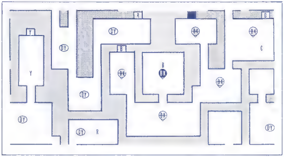
66：AUDIENCE HALL
ブラックキャプテン×４　ゴールデンミラー×３　ハイパーナイト×４
ソーサラー×１
ルート：B(61)→C、O→Y(69)または B(61)→G(70)
　ルート的には緑のドアの方が楽かも知れないが、緑の鍵を取りに行くのは多少つらいかも知れない。ソーサラーが危険なので、ギルは連れ歩かないようにすること。



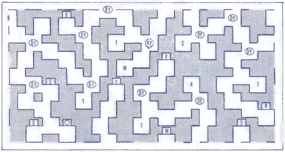
69：QUEEN'S ROOM
ハイパーナイト×５　リザードマン×２　ウイザード×１
ハイパーメイジ×１
ルート：B(66)→G(73)
　マジシャンに気をつければ比較的楽な面。緑の鍵はギルが取りに行うようにする。いざというときにはハイパーメイジの呪文なら多少くらってもかまわない（退化呪文なので、その場ではダメージを受けないため）。



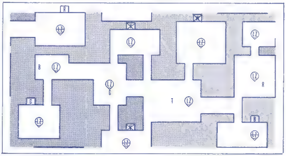
50：GOBLIN'S LAIR
オレンジバット×１　ブルーバット×２　ブルースネーク×２
グリーンウーズ×１　ブラックウーズ×２
ルート：R(42)→B(56)
　下がってすぐのグリーンウーズは意外と危いので、ギルに余力があれば倒してしまうべきだ。他は問題無しだろう。



56：THIEF'S HIDEOUT
ダークイエロースライム×６　ブルーアイ×５　ブラックキャプテン×１
ルート：R(50)→Y、G→B(64)
　ダークイエロースライムをまくのは別に難しくない。青の鍵はギルに取らせよう。もし途中でやられた時、３コインクリアに望みをつなぐために、ダークイエロースライムを倒してかせぐ（後述）のもいい。

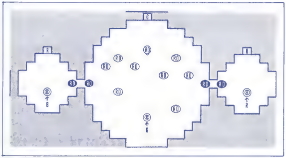


64：QUOX'S LABYRINTH
ダークイエロースライム×10　ハイパーナイト×１
ルート：G(56)→宝箱→Y(61)
　とりあえず右の宝を取るが、黄のドアまで行くには５匹のダークイエロースライムをかわさねばならない。Sleep を使いたいところだが…。最終的な判断は君にまかせよう。それとも120秒でスライムをファイアーボールで倒せるか？



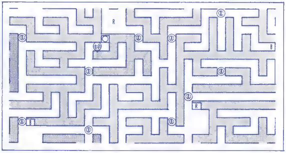
74：THRONE ROOM
リザードマン×6　ピンクソード×5　ハイパーメイジ×2
ルート：B(75)→G(76)

部屋が広いので敵をまく分には問題ないが、ハイパーメイジには注意。通り道に鍵があるので楽は楽。



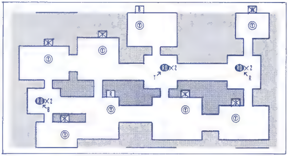
76：RED COURT
レッドスライム×8　レッドウーズ×4　レッドナイト×1
レッドローパー×3
ルート：B(74)→G(80)

中央へ出る通路のレッドウーズだけが邪魔。じっくり待つしかない。できればこんなとこでSleepは使いたくない…。時間切れになっても部屋が広いので、けっこう逃げ回れるぞ！



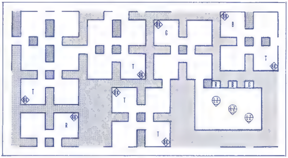
80：SECRET CORRIDOR
ブラックリザード×1　ACローパー×10
ルート：R(76)→宝箱→B(81)

いよいよ1コイン目の山場だ。残ったMPの内の1つをShieldに使い、残りを全てProtectionに使う。うまいパターンを作っても、宝を取って出口へ向うためには3匹のローパーとすれ違うことになる。内1匹はギルで倒せるが残り2匹は…。君のテクニックが要求される。自分なりのパターンでチャレンジしてみよう。



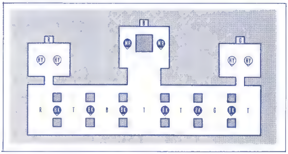
73：ANTECHAMBER
レッドウーズ×6　イエローローパー×8
ルート：R(69)→B(75)

ドアを出たらすぐに橙のドアの前を通り過ぎ壁の反対側れ回り込めば、ローパーは追ってこれずに壁のむこうで止まってくれる。そこで機会をうかがい、レッドウーズが動いたスキにギルが青の鍵を取るようにする。



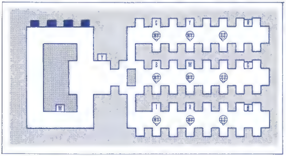
70：ATTENDANT'S　ROOM
ブラックスネーク×8　ピンクソード×3　ドルイド×1
ルート：R(66)→B(75)

ここをクリアできれば一気に75まで行くことができる。さほどつらくはないが、なにせ青の鍵が遠い。ギルが反対側から画面内に入った瞬間に、ドルイドの攻撃を受けないように！

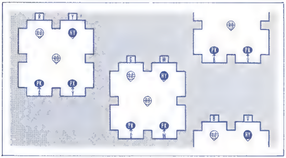


75：KING'S ROOM
ブラックキャプテン×6　ゴールデンミラー×2　ハイパーナイト×4
ルート：G(70)→B(74)またはR(73)→B(74)

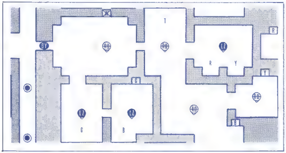
マジシャンがいないので、カイの操作に専念できる。ドア前のゴールデンミラーがうっとうしいが、ここまで来れた君なら問題ないはず。テクニックを見せてくれ。



101：HARNESS STORAGE
シルバーハイパー×６　ブラックリザード×３　ハイパードルイド×２
ルート：G(97)→B(106)
　幅２マスの通路なので、けっこう見切れるが、青の鍵を取るのはチトつらいところ。ハイパードルイドにも気を配れ！



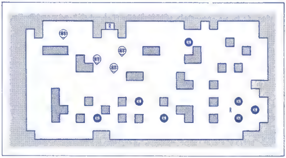
106：HALL OF WARRIORS
ピンクウーズ×６　ゴールデンハイパー×３　ブラウンリザード×３
ブルーシールド×３　ハイパードルイド×１
ルート：R(101)→Y、W→W、V→B(117)
　ピンクウーズが鍵を持っているが、もはや恐いとは言ってられないだろう。ギルがナイトにひっかかったら危険だ、気をつけろ。ループの回数を間違えたら最期、あわれ一撃おだぶつのBLUE COURT行きだ！



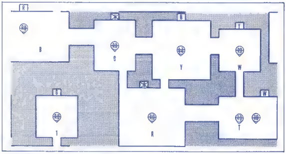
117：GUEST CHAMBER
ダークイエローウーズ×１　シルバーハイパー×３　ブルーシールド×４
ランドアーチン×２　ハイパーウイザード×３
ルート：R(106)→Y(121)
　何がつらいって、ダークイエローウーズが動くまで待たねばならない。その間に、ハイパーウイザードの集中砲火を浴びてギルがやられる可能性は大。もし、通れたとしても右の通路まではギルを連れてこないと、カイが黄の鍵を取りに行った瞬間にやられるぞ！



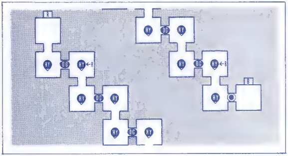
81：FORBIDDEN HALL
ルート：R(80)→Secret Passage(96)
　久しぶりにほっとできる面だ。時間いっぱいまで休んでから、例の方法で抜けよう。



96：ANCIENT RUIN
シルバーハイパー×４　グリーンスーパー×７　ハイパードルイド×２
ルート：Secret Passage(81)→R(97)
　ギルはハイパードルイドの攻撃を受けないうちに、出口の方へ向かわせておくこと。グリーンスーパーが多数いるが、部屋が広いので地形を覚えとけば、けっこうまきやすい。

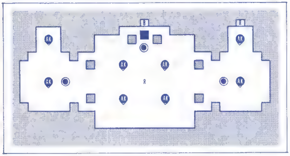


97：COMMON CHAMBER
ブルーシールド×７　ブラックリザード×１　ハイパーメイジ×１
ハイパーソーサラー×１
ルート：R(96)→W(101)
　部屋が広いので問題ないでしょうが、マジシャンには気をつけるように。



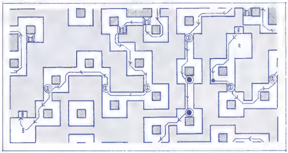
123：PORTCULLIS
ダークグリーンウーズ×5　ゴールデンハイパー×11　ランドアーチン×1
ハイパードルイド×2　ハイパーウイザード×1
ルート：R(122)→B(127)

もうProtectionで駆けぬけるしかない。ランドアーチンのところは引き付けてからPanicを使うといい（まけるにはまけるが、むずかしいので。）鍵を取るのを忘れるなよ。出口に入る前にDuo Dimensionに合わせておくのを忘れるな。ASSISTはPanicに合わせておくといい。



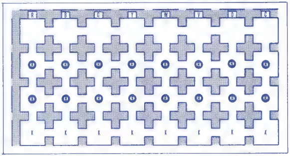
127：ENTRANT HALL
アキンドナイト×8　ランドアーチン×3　ハイパーソーサラー×1
ハイパードルイド×1　ハイパーウイザード×2
ルート：R(123)→B(128)

始まったらいきなりDuo Dimension、その後にもしMPが余っていればProtectionを張ってもいい。青のドアの方へと進み、ランドアーチンが来るのをPanicで足止めし、素速くCall Gilに合わせてドアの前でボタンを押す。
——君の苦労の報われる瞬間だ。おめでとう!!



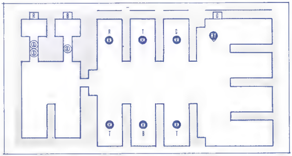
78：BOULDER PASSAGE
ブラックバット×4　ACローパー×6　ランドアーチン×2
ルート：R(52)→B(88)

スペースが余ったので、この面のパターンを紹介しよう。図の黒点の所で止まってランドアーチンを集め、それから線のように動けばProtectioc Large数枚で用が足りるのだ。もちろん、SpecialはCall Gilに合わせておくんだぞー！　最後は速攻でCall Gilだゾ。



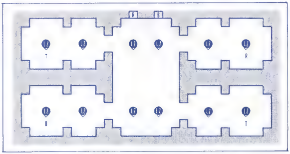
121：COMMON ROOM
ブルースーパー×16　ハイパーウイザード×1
ルート：R(117)→？(123)

1コインではここが限界。おつかれさま。実はHeat Body 2回使うだけで、この部屋は突破できる。パターンを見つけよう。確実に抜けるためにDetect Keyも使いたいとこだが…。ハイパーウイザードは倒しても、倒さずとも可という所。



120：CHARIOT HANGER
ゴールデンハイパー×1　ACローパー×3　レッドスーパー×6　ハイパードルイド×3　ハイパーウイザード×1
ルート：G(121)→G(121)

おっとっと、ここはハマリ部屋。121から誤ってここへ来た時は、カイはゴールデンハイパーをよけながら、ギルに鍵を取らせに行こう。但しマジシャンには要注意。とっととおさらば！



122：WAITING ROOM
ブラウンリザード×12　ハイパーソーサラー×2　ハイパーウイザード×2
ルート：R(121)→B(123)

もはや、この位の面はキミにとってはなんでもないハズだ。マジシャンにだけ気をつければ楽勝だ。



富山県 IDA君

その10：前号の補足とこぼれ話

正直言って、今の私は大変頭に来ています。

というのは、BM誌の10月号にGAMESTのルームリストが丸うつしされていたからです。しかもオリジナルなど銘打って。

その証拠に、同じ一方通行やトラップドアなどの表記の必要な部分が共に書き損じています。さらに、私がコピー対策用にと試作版では、わざと伏せておいた67番目のCOMMON HALLの2つのトラップドアを書いていません。こんな簡単な部屋、自分で調べたのなら間違えるわけないでしょうね！）まったくもう…。

ま、グチグチ言っててもしょうがないので、前号のルームリストの説明と行きます。

まず上端に書かれているアルファベットはドアの色を表していてRがRed（赤）、BがBlue（青）、GがGreen（緑）、YがYellow（黄）、WがWhite（白）、VがViolet（紫）、OがOrange（橙）、CがCyan（水）を表し、また、SpはSpecial（特殊）を意味します。

矢印はルーム内移動を表します。

○印は一方通行の入口、□が出口を表し、また[T]はトラップドアを意味しています。但し、91の青には一方通行出口の表記がありますが、これはトラップドアの判定にもひっかかります。

△は開いているドアを意味します。111～114の赤いドアを調べるには、その面でパスワードコンティニューをすればいいのです。（コンティニュープレイの時は必ず赤のドアへ出るので。）

◇は通るために条件の必要なものですが、124の赤は事実上の一方通行出口になっています。

前号のルームリストの改訂ですが、15の赤を6に、64から77のルートを一方通行に、34のWとVを[T]にして下さい。

☆ACローパーってなに？

ピンクローパーのことを別名ACローパーといいますが、ではこの『AC』ってなにを意味するのでしょう？ 我々の間の通説では、かつてピンクローパーはその色から「乳酸菌ローパー」と呼ばれていたので、『ACid』の略ではないかと言われています。しかし、私は『Armored Cruiser ローパー』だと信じています。「装甲巡洋型ローパー」か。うーむ、かっこいい。

☆124面の赤の鍵を取る？

124面の赤の鍵は、普通はどーやっても取れません。Call Gilでも届きません。でも皆さんは、スクロールを上手く使うとキャラクターが壁の中にめり込んだり、通り抜けたりするのを知っているでしょう。これを使うのです。ギルを壁の中へ埋め込み、スクロールを使って（この方法についてはお答えできませんので、ゴメンネ）壁の中を進ませて鍵を取るのです。但し、非常に時間がかかります。

ちなみに、この鍵を取ると…、それは自分で確かめてみてくださいな。

☆ウィスプは4種いる？

ウィスプはレッドとブルーの2種のみだと思っている人が多いようですが、正確には、それぞれ2種ずつ、計4種がいます。というのは、初めからいるウィスプと時間切れで出てくるウィスプは性質が違うのです。例えば、METAMORPHOSEはあらゆる敵の攻撃を受けませんが、唯一、時間切れで出てきたウィスプにはやられてしまいます。というわけで、ウィスプは4種なのです。

☆KAI以外に邪道ネームはあるか？

KAI以外にも、AAAAAAというパスで最強（でもないが……）になる名前は存在します。なぜなら、このKAIのAAAAAAというのは特殊な隠しコマンドではなく、一般のパスワードだからです。ちなみに、KAIでFEMALEだったらOOOOOMと入れて下さい。あなたはそこに至上最強のカイをみるでしょう。

☆永久パターン!?

ドアに入ると、残りタイムが10秒増えることを利用した永久パターンは数ヵ所ででき、特に56、66、111～114は有名で、これを利用してCUREを使わないで効率のいい（時間はかかるけど…）経験値かせぎができます。また、56でダークイエロースライムを倒す戦法は、MPを全く消費しないで、低レベルのカイを成長させるのにはもってこいです。

他にも、56と64を往復してHEALを使わずに経験値をかせぐ方法もあります。

もう一方の永久パターンとは、TIME STOPが後の面に残るということを利用したバグで、TIME STOPが有効な時間中に隠し通路に入ってしまうと、出た面では永久にTIME STOPがかかったままになってしまいます。（あー、空しい。）

☆退化！

何か知らないけどギルが退化したなんていうのはよくありますが、多くの場合は水色の呪文をくらっていることがあります(表4)。これは表面的ダメージがないので見落しがちです。要注意。

☆強力HEAT BODY

よくHEAT BODYでアーチンを倒したなんてことはありますが、私はウィスプもHEAT BODYで倒したことがあります。はて、いったいなんだったんでしょうね。あれは…。

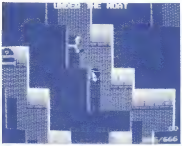
表4 敵呪文表

呪文の種類	使う敵	効果	
ZAP(白)	メイジ ブルースライム	ギルのステータスを10減少させる。	壁を通過しない
POISON(赤)	ソーサラー イエロースライム	ギルのステータスを10減少させ、以後、その面をクリアするまで、1秒に1ずつステータスを減少させる。	
ANTI SHIELD(黄)	ドルイド ピンクスライム	ギルのステータスを10減少させ、以後、その面をクリアするまで、防御力を低下させ、またSHIELD系の呪文を無効にする。	
PARALYZE(緑)	ウイザード ダークイエロースライム	ギルのステータスを10減少させ、以後、その面をクリアするまで、移動力を低下させる。	
DRAINER(水)	ハイパーメイジ ダークグリーンスライム	次のゲームのギルのステータス上限を50退化させる。	壁を通過する
POISON & PARALYZE (青)	ハイパーソーサラー	ギルのステータスを50減少させ、POISONとPARALYZE 両方の毒性を与える。	
HYPER ANTI SHIELD(紫)	ハイパードルイド	ギルのステータスを50減少させ、ANTI SHIELDの毒性を与える。	
HYPER ZAP(赤紫)	ハイパーウイザード	ギルのステータスを250減少させる。	

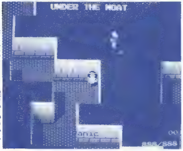
その11：おわりに…

実はこの原稿を書き始める時点で（8月末日）すでにギルとカイのパスワード解析プログラム（どんな名前、性別、パスワードでもステータスが分かるし、逆に好きなステータスのキャラクターを作れるというシロモノ）が我々の手によって作られていたのですが、ナムコ側の「まだ公開するのは早すぎる」という強い意向によって（確かに早すぎはしますが）掲載は中止となりました。

しかし、このゲームのパスワード制によって「おれのパスワードが盗まれた！」などという苦情が飛び交っているのも事実ですし、不要な人は使わなければいいので（127面のJADOと同じ）、公開してもいいのではと思っています。皆さんの意見待ってます。



ねーねー、ギル君、敵がいないのになんで剣抜いてるの？



がんばってー！ 鍵までもう少し！

基本的なルールを守ろう!!

BASIC マガジン(61年10月号)の「THE RETURN OF ISHTARルームリスト」の無断転用について

マイコンBASICマガジン・オリジナル・データシート① 1986年10月号

THE RETURN OF ISHTAR ルーム

C ㈱ナムコ

No.	ルーム名 ＼ ドア・カラー	赤R	青B	緑G	黄Y	白W	紫V	橙O	水色C	パスワード	No.
65	LOUNGE	59	69								97
66	AUDIENCE HALL	60	61	70	69						98
67	COMMON HALL	70	71								99
68	FIRE ESCAPE	63	72								100
69	QUEEN'S ROOM	65	66	73	トラップ	トラップ					101
70	ATTENDANTS' ROOM	66	75	67							102
71	CLOSET CHAMBER	67	74	72	×(77)	トラップ	トラップ	トラップ			103
72	SERVANTS' HALL	68	71	76							104
73	ANTECHAMBER	69	75	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ		105
74	THRONE ROOM	71	75	76	トラップ	トラップ	トラップ				106
75	KING'S ROOM	70	74	73							107
76	RED COURT	72	74	80							108
77	DRAGON'S LAIR	64	○71								109
78	BOULDER PASSAGE	52	88								110
79	ADMINISTRATION	58	82	○89							111
80	SECRET CORRIDOR	76	81								112
81	FORBIDOEN HALL	80									113

トラップが入るべきなのに風見螢の原稿につくられたミス(空欄)がそのまま

X(64)となるべきなのに風見螢の原稿につくられたミスがそのまま

No.	ルーム名 ＼ ドア・カラー	赤R	青B	緑G	黄Y	白W	紫V	橙O	水色C	パスワード
33	GREEN COURT	29	35	30	トラップ					
34	UNDEAD GRAVEYARD	32	37	トラップ	トラップ					
35	KNIGHTS CHAMBER	33	37							
36	INVIOLATE AREA	31	37							
37	JUNCTION	34	36	40	38	35	42	39	41	
38	CHAPEL OF EVIL	37	43							
39	TEMPLE OF CHAOS	37	44							
40	SACRED CHAMBER	37	48							
41	SHRINE OF EVIL	37	49							
42	SPECTER CELL	37	50	トラップ	トラップ					
43	CAVE OF GRAMARYE	38	47							
44	PRIEST' QUARTER	39	45							
45	CHANTRY	44	46							
46	HOLY OF HOLIES	22	45							
47	INTRICATE PATH	43	52	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ			
48	TRAP CEILING	40	55	54	トラップ					
49	PRIVATE ALTER	41	○64	トラップ						
50	GOBLIN'S LAIR	42	56	57	53	トラップ	トラップ	トラップ		
51	PASSWAY	4	52							
52	CROSS POINT	47	78	59	51					
53	FORGOTTEN ROOM	50								
54	TROPHY ROOM	48	60	トラップ	トラップ					
55	UPWARD PASSWAY	48	64							
56	THIEF'S HIDEOUT	50	64							
57	TRAP DOOR ROOM									
58	ALCHEMIST'S ROOM	57	79	63	トラップ					
59	BOUDOIR	52	65	トラップ	トラップ					
60	MUSEUM	54	66	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ			
61	LIBRARY	66	・(64)	トラップ	トラップ					
62	MAZY QUARTER	63	・(64)							
63	DORMITORY	58	68	62						
64	QUOX'S LABYRINTH	55	○62	56	○6	77	・(49	トラップ	トラップ	

トラップが入るのが正しい風見螢の原稿では抜けている(ミス)が、それをそのまま。

77となるべきなのに風見螢の原稿につくられたミスがそのまま

◆「BASIC マガジン」60年10月号より

明らかな転用

電波新聞社発行「マイコン BASIC マガジン」10月号に掲載されました「ザ・リターン・オブ・イシター徹底解析パートII」（手塚一郎・響あきら執筆）の記事のうち、266頁と267頁の間にそう入されております「THE RETURN OF ISHTAR ルームリスト」（2頁）は、私共の「ゲーメスト」9月号掲載の「風見螢のイシターの攻略Challenge！ ザ・リターン・オブ・イシター」の特別付録ルームリスト（44頁及45頁）と著者風見螢の図表原稿を無断で、主に転記することによって作成されたものです。

大切な著作物

「THE RETURN OF ISHTAR」のルームリストはこのゲームを攻略するうえで、欠かすことのできないものです。その意味から、私達はイシター攻略に燃える読者の皆さんに、攻略の糸口、ヒントを与えることがビデオゲーム専門誌の役目とも考え、ルームリストを作成し、掲載させていただいた訳です。

ご承知のように、イシターのルームリストの作成には、このゲームを完全攻略しておくことが必要ですし、同時に各面各ルームの刻明な記録を続け、完成させることが必要です。

できあがったもの（印刷されたもの）は単なる表としか見えないでしょうが、その1枚の表には、大量の時間と労力と工夫と、そして才能（決して自慢している訳ではなく、一般的に言って、それなりの才能が必要と思うので）が注ぎ込まれているのです。だからこそ、私達ゲームを愛する者は、自分のつくりあげた、この1枚のリスト、1頁の記事に誇りと責任を持っているのです。それを無断で転用することは、明らかに「著作権の侵害」行為にあたります。

なぜ転用なのか

「BASIC マガジン」のルームリストがなぜ転用なのか、と言えば、表の類似性ということだけではなくて、風見螢の作成したルームリスト（9月号44～45頁）及図表原稿（むしろこの図表原稿を中心にして）を転用しなければ「BASIC マガジン」のオリジナル・データシート（なんという!?）と銘打ったルームリストは決して出現するはずはない、ということです。

具体的に言いますと――

風見螢は、リスト作成の際、意識的に単純なミスをつくって、表にそのミスを含めておきました。

そのミスは、「THE RETURN OF ISHTAR」のルームリストを作成する力のある人ならば、必ず、簡単に指摘できるミスです。そのミスは3カ所つくられており、それを「BASIC マガジン」のルームリストはミスのまま掲載しております。

① No.34 トラップの文字がW（白）、V（紫）の2カ所に必要なのに、欠けている。（風見螢の原稿及ルームリストにつくられたミスそのまま。）

② No.64 W（白）は正しくは一方通行ドアなので、当然○印がつくべきなのに、つけられていない。（風見螢の原稿及ルームリストにつくられたミスそのまま。）

③ No.77 R（赤）はカギなしの印×と、来たルームを示す（ ）がつけられていなければならないのに、欠けている。（風見螢の原稿及ルームリストにつくられたミスそのまま。）

以上ですが、この他に、明らかに原稿（リスト）のコピーを転用して「BASIC マガジン」のオリジナル（!?）データシートなるルームリストがつくられた、とうかがわせる箇所があります。

No.67 G（緑）、Y（黄）はトラップの文字が入るのが正しいのに、欠けている。（風見螢のルームリストには正しく記載されているが、原稿の段階では欠けている。それをそのまま転記したものと思う）

私達の基本姿勢と対処

私達は、「BASIC マガジン」10月号の発売直後、「ザ・リターン・オブ・イシター徹底解析パートII」（手塚一郎・響あきら執筆）のオリジナル（!?）データシートとしてルームリストが掲載されていることを知り、一見、直ちに風見螢のルームリストを転用したものと確信しました。（文字通りオリジナルにリストをつくりあげた本人自身が一番よく分かるのです。）

風見螢及新声社がとった行動・対処は次の通りです。

「BASIC マガジン」の大橋編集長に連絡し、転用の事実を告げました。そして私達（執筆者風見螢と発行者新声社）と「BASIC マガジン」（電波新聞社）及「BASIC マガジン」に「ザ・リターン・オブ・イシター徹底解析パートII」を執筆した手塚一郎、響あきら両氏の四者が会い、ルームリスト転用の事実有無を話し合いによって明らかにすることを、第一に求めました。さらにその転用の事実を四者が合意確認したら、その時点で、どのように対処するかが必要となります。

とにかく、まず事実を解明するために、会うことが必要ですが、現在のところ、「BASIC マガジン」及執筆者は責任ある返事を寄せておりません。

非常に無責任なことであり、ゲームを愛し、ゲームについて執筆し発表することを仕事とし、あるいは誇りをもって取り組んでいる者として、残念でなりません。

執筆者は自分の作品に誇りを持っており、また誇れるものをつくり上げるために、それなりの努力をしなければならないし、執筆者同志はこのことを互いに認め合うことが大切だと思います。

発行者は、執筆者の作品の価値と名誉と権利を擁護する義務があり、同時に、発行（出版）権利者としての立場・利益を主張する権利があると信じております。

このような、私達の基本的な考え方から、今回、あえて「THE RETURN OF ISHTAR」のルームリスト無断転用について公表した次第です。

最後に、この件につきまして、「BASIC マガジン」編集部及「ザ・リターン・オブ・イシター徹底解析パートII」の執筆者、手塚一郎、響あきら両氏側に、異論がありましたら、いつでも話し合い、事実といきさつの解明に向けて努力する用意のあることを、明らかにしておきます。

執筆者 風見 螢
発行者 加藤 博

★

ピンボールコーナー

ブラック・ベルト



これが「敵」。
5つのポイントを狙え。

今回のマシンはバリー・ミッドウェイ社の空手をテーマにしたピンボール、「ブラック・ベルト」だ(国内ではセガが販売)。

問われるぞショットのテク

実はこの「ブラック・ベルト」久しぶりにショットのテクのいるマシンなんだ。右端のシュートレーンを見てくれ。ちょうどまんなかあたりに、READYと書かれたライトとロールオーバーセンサが見える。さらに、上端にはキノコ型センサも見える。ショットが手前のセンサを通過してから奥のセンサに当たるまでの時間が、長ければ長いほど高得点を得られるようになっているんだ。つまり、奥のセンサにより静かに当てればいいんだ。

最低は0点(当たらなきゃ当然だわな)だけど、最高は25000点、さらにゲージのEXTRA BALLライトが点滅している時は、エキストラボールまで狙えるんだから、のがす手はないぜ!

めざすは黒帯!

このマシンの攻略の大きなポイントは、プレイフィールドの倍率だが、これを上げるためにはフィールド中央にある「敵」の5箇所に攻撃を決めなければならない。その5箇所とは、「胴」、「右脇」、「左脇」、「右脚」、「左脚」となっていて、「胴」はフィールド中央のソーサー(なぜか敵の股間にソーサーがあるが…)に入れる、「脇」はそれぞれの側からランプレーン(上段の赤いレーン)を通す、「脚」はそれぞれ、もも、ひざ、ふくらはぎの3箇所のバンクを取る…ということによって、その場所のライトを点灯できる。5つのライトを灯けられれば、プレイフィールドの倍率があがるというワケ。

ところでこの倍率、空手の帯の色で表されていて、2倍だと黄色帯、3倍だと緑帯、4倍だと青帯そして5倍(これが上限)だと黒帯になるのだ。黒帯を取れば、かなりの高得点が期待できるから、目指すは黒帯! というわけだ。

また、「胴」以外の4つを先に点灯させてから「胴」を決めればエキストラボールも取れる。但しこれには時間制限があって、他の4つが点灯してから一定時間内(ソーサーの手前の赤い矢印が灯いている間)に、ソーサーに入れなければならない。世の中、それほど甘くはない。



これが「BLACK BELT」全景。



右端上のボーナスゲージ。目指すはエキストラ!



うーん、いかにもバリーミッドウェイっぽいフィールドだ。

いろいろあるぞ高得点フィーチャー

フィールドの両端にある龍の絵の描かれたレーンはゲートが閉まっている時、開けることができ、さらに1万点が入るのだ、が、開けられたゲートは一定時間で閉まる。ゲートが開いている間はエスケープレーンのライトが点灯し、そこを通すとゲートが閉じて、1万点が入る。

右のフリッパーからフィールドを一周するように、左奥のスピナーを通して右中段のスピンボーナスホールに入れれば、左右のゲージがスピナーの回転によって変わり、その止まった場所の得点を得られる。

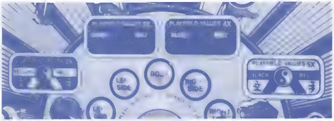
左側のソーサーは、「COLLECT BONUS」のライトが灯いている点に入れれば、それまでためたボーナス点が入る。

しかし、なんといっても、このマシンのダイゴ味は、上の左右のフリッパーでランプレーンのボレーを繰り返すことだ。

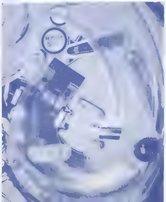
こうやってランプレーンを通すことを繰り返すことによって、コレクトボーナス点灯やホールドボーナス、ついにはエキストラ点灯スペシャル点灯といったフィーチャーを得られるのだ。見のがすことはできない。

さらなる高得点のために

得点の中で意外と大きな比重を持つのが、アウトホール時等のボーナスなんだけど、このボーナスを大きくするためには、倍率を上げる（最高5倍）ことが必要。倍率を上げるには、フィールドの両サイドにある黄色のドロップターゲットを全て、落とせばOK。1つ落とすごとに「KARATE」のライトが1つずつ点灯してゆき6つ全てが点灯すれば倍率UPというわけだ。



君は黒帯を取れるか？



右上フリッパーからランプへと打ち込んだ瞬間！

実は私は困っている

今回、このマシンを選んだのは個人的な好みなんですが、最近ピンボールの新作が多くて、機種選びに困っています。今号ではウイリアムスの『グランド・リザード』、『ロード・キング』、プレミアの『ハリウッド・ヒート』、バリー・ミッドウェイの『モーター・ドーム』が候補に上がりました。紹介してほしいマシンがあったらお手紙下さい。では今回はこれで。

（螢）

BINGO IN

日本でビンゴは…

シグマの真鍋社長の決断で、アメリカからビンゴを輸入し、日本初のビンゴ店を開いたのが、1970年。ということは、前号で書きましたが、結果はどうだったか？

もちろん、開拓者としての、それなりの苦労もしたけれども、次第に人気もでてきて、ついに日本のファンの心をつかんでしまったのです。この人気は16年たった今もおとろえていません。

もっとも16年の間には、マシーンも移り変わります。輸入したビンゴの台はもともと古いものであったので、ガタがきてしまったんですネ。

それでシグマのえらかった（先見の明があった）のは、自社でビンゴを開発したことです。シグマは11種の国産ビンゴを発表して、ビンゴをしっかりと根付かせたのです。

現在、シグマの店に置かれているビンゴはほとんど国産になっています。（オリジナルのビンゴはシグマの渋谷店〈☎03−486−2841〉にはまだ残っているので、オリジナルのビンゴをやりたい人は渋谷に行けばできますので、ぜひどうぞ。）

ところで日本でのビンゴはこのような形で現在にいたっているわけですが、残念ながら、今もなおビンゴは東京でしか出来ないのです。（このことは最初に断わっとくべきでしたね。）しかし逆に言えば、これからビンゴは全面的に広がってゆくかも知れないのです。

シグマの熊谷さんは、次のように、ビンゴの置かれている状態と今後を語ってくれました。

○ビンゴはマシンに手がかかりすぎる。

○メンテ、サービス、インストラクション、と沢山の人手が必要。

などの理由で、今のメダルゲームが置かれている状況が関係してくると言っています。

つまり、シグマのように大きなメダルゲームのフロアを持っているところなら、ビンゴが置けるわけだけど、ほとんどのゲームセンターはビデオゲームがまずあって次いでメダルゲームがある、という感じなので、置いてもメリットがないわけ。

でも、これからのメダルゲームの成長にともない、ビンゴものびるはずです。

（大林）



やや、開発者が編集部にやってきた

『源平討魔伝』開発者大いに語る

中潟憲雄・高橋由紀夫・大久保良一の各氏

怨念じゃー恨みをはらさん

9月某日、この日は特別な日であった。なんと、我がゲーメスト編集部に源平討魔伝の開発者がやってきた。

編集部　はじめまして。わざわざおいでいただき、ありがとうございます。みんなでどんなことが聞けるだろうとワクワクしています。まずは源平討魔伝について、製作の意図とか発想、開発中の苦労話とかお話をうかがいたいと思います。

——ゲーメスト編集室で、会談はおごそかに…ということは全くなく編集部のみんながワイワイと騒がしい中、ナムコの中潟氏、高橋氏、大久保氏を囲んで、このインタビューはスタートしました。

編集部　自己紹介などをお願いします。

中潟　えぇと、サウンドを担当しました中潟です。この源平の前はサンダーセプターやモトスのサウンドも担当しています。

高橋　キャラクター担当の高橋です。あのバラデュークのキャラクターをつくったといえば、おわかりだと思います。

——なるほど、確かにバラデュークの2万点の顔にソックリなのだ。

大久保　私は、プログラムを担当した大久保です。ファミコンのバトルシティのプログラムもやりました。大学時代は、パソコン雑誌にゲームプログラムを送ったりしていたんですよ。

敗者の怨念がパワーなのだ

編集部　なるほど、なかなかすごい人達なんですね。ではまず、源平討魔伝のアイデアがどこから来たのか教えて下さい。

大久保　まず、純日本的なものを作りたかった、というのが始まりです。時代劇というと江戸時代と相場が決ってるんですが、それではありきたりすぎるので、時代を他に求めたわけです。一方、今の日本の人のルーツを探っていくと、源氏、平氏、藤原氏の3つに集まっていくらしいんです。その中の2つが、日本を2分した争い、僕は平氏系なんで、歴史のうらみをはらしてやろう、と考えたんです。

——なるほどネ、歴史を逆手にとった発想は、ここからきたのか…感心。

大久保　そうすることによって負けた側の怨念という面がハッキリしてゲームの世界も明確になりますからね。

編集部　源平討魔伝は、映像的にもサウンド的にも際立っているんですが、何か理由があるんですか？

中潟　それはですね、ナムコの社内に映像や音楽を追求していこうというセクションがありまして今回の源平討魔伝は、その映像展開という面で、そこと深くかかわっており、本格的なプロモーションフィルムの製作も進んでいます。将来的には、源平討魔伝を映画化するなんていうこともぜひやってみたいですね。

今でも惜しいネ　消えたキャラクター

——すごい、やっぱりナムコ。なかなか気合が入っているなぁ…。

編集部　開発にまつわるお話など。

高橋　そうですねえ、かなりハードスケジュールだったので、ひと月位、会社に泊り込んだりしましたね。夜は空調が切れて暑くて苦しいんですよ。

——このあたりから、場が気楽になってきました。ナムコの人も普段隠していることをポロッと喋りそうですよ。


プログラム担当の大久保さん

高橋　個人的には、数多くのキャラクターが没になったのが残念です。容量の問題で、入り切らないわけです。入れたつもりが手違いで消えたり泣かされました。それに、今回はバラデュークの14倍というキャラクター容量なので、

絵を書くのがひどく大変で、アルバイトの人と必死になってやりましたね。

編集部　プログラムのほうでも大変だったんですか？

大久保　ええ、容量が足りなくて、あっちこっちをけずって、ちょっとでも多く入れようと、やりくりしたのが大変でしたね。まるでパソコンやってるみたいで…。

――うーん、昔のパソコンはメモリが少なくて、プログラムがすぐあふれて大変だったんだ。

中潟　サウンドの方では、このゲームの特徴の音声合成機能に、ナムコ初の声優さんを使って気合を入れてます。あと、今回は本格的にFM音源にとり組んだ作品として、和洋のイメージの融合を狙っています。

編集部　なんか苦労話が多いですねぇ。今のお話の中にあった、消えたキャラクターにはどんなのがいるんですか？

高橋　いっぱいいますよっ。仁王様とか、尼さんとか。尼さんなんかは、急に抱きついてきて「ハナシマセヌゾ」なんて言っちゃうんですよ。ちらっと足が見えたりして、色っぽいんです。(笑)

――うむ、なんて惜しいキャラクターなんだ。

大久保　あと、今回は京都に取材しにいってるんですよ。ちゃんと平清盛にお参りして、いろいろ資料を集めてきたんです。もちろん名物うぞうすいも食べてきました。

――その時の話を聞いて、編集部一同大爆笑でした。

編集部　ゲームの中で、お遊びで何か入ってるとかありますか。

高橋　駄洒落の国というのがあるんですよ。しょうもないギャグの連発で、そのくせ敵が強いので笑えないで死んでいくっていうのがナサケナヤですね。

中潟　もう根つめて疲れて仕事してると、ほんとにつまらないギャグで笑っちゃうんで、それがそのまま入っていると…。

大久保　でも、夜に一人で駄洒落をゲームにプログラムしてると虚しいんですよ。(一同その姿を想像して大爆笑)

――だいぶ、話もハズんできまきた。

編集部　一つ気になるんですが四谷怪談の映画みたいに、お祓いなんかはしたんですか。

中潟　それなんですよ、たたられたんですよ。

――えっ、編集部一同ギクッ。

中潟　京都で清盛の方はお参りしたんですが、頼朝の方は行ってないんです。鎌倉ですから、近いんですけど…。

高橋　(不気味に)そこで、僕と大久保さんがバイクでコケて血流したり、デザインのバイトの人がビデオの撮影中、岩場でひっくり返ったり、足を、傷口が悪化して切り落とすハメになるとこだったし、悪いことが続きましたね。

大久保　しまいに、みんな呪われて死ぬんじゃないかって。だから、早く鎌倉行ってこようということになったんです。

編集部　それで行ってきたんですか。

中潟　いや、実は忙しくてまだ行ってないんです…。

――しょうがねぇと大爆笑。でも、なんか雰囲気が暗くなってきました。うーん。

編集部　じゃあ、最後に、源平討魔伝はココが違う！　というところをアピールしてください。

大久保　オリジナル性が高く、キャラクターがしっかりしているということです。皆さんも、ここの源平の世界にひたってください。



活発に意見を交換したい

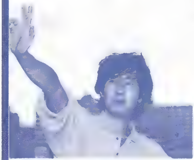
編集部　源平討魔伝製作にかかわるエピソード、面白いお話をうかがってきた訳ですが、最後に、これだけは話しておきたい、ということがありましたら、どうぞ。

中潟　そうですね。開発にたずさわる者として、ぜひ実現したいと思うことがあります。前々から希望していたことですが…。

他メーカーの開発者と同じ席で当面している問題、あるいは将来の問題など、色々意見をたたかわせ、交換してみたいですね。同じ仕事にたずさわる者として、よい意味で刺激し合うことは、心ずプラスとなって、私達にも会社にもプラスとなってはね返ってくると思うんですネ。

もちろん、開発という仕事の性質、立場から、いろいろとむずかしい問題があるのは当然ですが、それを公的、第三者であるゲーメストさんが、常に集まれる企画をたてていただけるといいですね。

――貴重な意見をありがとうございます。熱っぽくゲームの話をしてくれたナムコの開発の人達、これからも、もっといいゲームを作ってください。(構成・伊渋見)





高橋さん(上)と中潟さん

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	, ,	PTS.	月　日	達成
面数等				
備　考				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	(　　)	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15

柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりかな) お名前	年齢 （　　）才 性別 （男・女）
ご住所 〒□□□ □□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）	

ゲーメスト流 大紹介

キャラクターグッズ & メーカーユニフォム

●コナミキッズクラブ



②ヨットパーカーⓈ（プレゼント）
③キャップⓈ（プレゼント）
④TシャツⓈ（プレゼント）
⑤ウエストバッグ（プレゼント）



①ゼビウス Tシャツ1800円 ナムコ（プレゼント）



ナムコオリジナル Tシャツ　1800円
オーバーオール（非売品）
ブルゾン（非売品）
●ナムコ直営店聖蹟桜が丘キャロット ユニフォーム



●タイトー直営店のユニフォーム（非売品）

プレゼント応募要領

「オッ、いいじゃない!」と言ってくれた君、プレゼントと表示されているキャラクターグッズ類をプレゼントしよう。

希望者は番号をハガキに書いて係まで送って下さい。

宛先　〒一〇一　東京都千代田区内神田一―一五―一五　柴田ビル　新声社　ゲーメスト編集部「キャラクターグッズプレゼント」係

⑥スーパースターフォース（プレゼント）Ⓜ
⑦ソロモンの鍵Ⓜ（プレゼント）
⑧マイティボンジャックⓂ（プレゼント）



●テクモTシャツ

吉田真規子さん　内田未希さん　萩原　新さん

君こそ GAMEST



[illegible] GAMEST [illegible]

[illegible]

●サラマンダ
[illegible]

●アルカノイド
[illegible]

●熱血硬派くにお君
[illegible]

●ファンタジーゾーン
[illegible]

●アテナ
[illegible]

●イシターの復活
[illegible]

●ワールドカップ
[illegible]

●アルゴスの戦士 [illegible]
[illegible]

●エンデューロレーサー
[illegible]

めざせハイスコア!!

ゲーム機に表示される数字…それはプレイした者、努力した者のみが知る汗の結晶だ。

ゲーム人気度ベスト10

この人気度は全国各地[illegible]軒あまりのゲームセンターの調査によるものです。

順位	前回順位	機種	メーカー
1	初登場	サラマンダ	コナミ
2	初登場	アルカノイド	タイトー
3	3	熱血硬派くにお君	テクノスジャパン
4	1	ファンタジーゾーン	セガ
5	初登場	アテナ	SNK
6	9	イシターの復活	ナムコ
7	2	アルゴスの戦士	テクモ
8	初登場	ワールドカップ	テクモ
9	4	グラディウス	コナミ
10	初登場	エンデューロレーサー	セガ

(注) [illegible]していただいたゲーム順位を1位10点、2位9点……10位1点として計算し、[illegible](総点数)を基にトータル順位といたしました。(9月20日集計)

寸評

[illegible]だいたい予想どおりの1・2位でしょう。[illegible]ます。 ([illegible])

ゲームコーナーロン

札幌市北区新琴似12条11丁目1−5　☎(011)761−6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	1,591,200	石川司	3周3コイン
2	グラディウス	1,191,600	千　葉	3−4
3	スペースハリアー	40,374,170	むーちゃん	全面クリア
4	ガルディア	999,900＋α	相　沢	〃
5	アルゴスの戦士	5,278,750	佐々木	〃
6	熱血硬派くにお君	468,550	柳征直	4周目4面
7	ガントレット	4,752,698	安藤、ラスカル	レベル100
8	ファンタジーゾーン	9,413,300	IPON 川田	19面
9	アルカノイド	895,210	〃	33面
10	ダンプ松本	1,337,170	澤木信治	R 24

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目　琴似グリーンビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	2,135,300	田中博史	3−5
2	サンダーセプター	434,940	えびなひろし	R−4クリア
3	イシターの復活	128面クリア	9名	
4	アルカノイド	881,160	西村賢治	全面クリア
5	ガルディア	1,000,000＋α	橘卓哉、つきだて	クリア
6	モモコ120%	1,283,700	中居奨	全面クリア
7	アテナ	336,650	佐々木義久	R−7
8	ラッシュ&クラッシュ	168,300	弥生繁晴	
9	ワルキューレの冒険	全面クリア	6名	
10	バベルの塔	232,000	内村誠助	全面クリア

アポロ

東京都東村山市栄町２—16—18　☎(0423)95—1880

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	1,970,800	ＴＡＫＯ	
2	イシターの復活	128面クリア	ＫＩＮ	
3	アルゴスの戦士	3,922,660	ＪＳＴ	最終面クリア
4	ファンタジーゾーン	11,259,300	ＡＡＭ	
5	アルカノイド	1,183,000	ＧＴＸ	
6	ガンスモーク	1,873,850	ＥＮＤ	
7	ワルキューレの冒険	最終面クリア	Ｔ Ｍ智晴	
8	ワールドカップ	8—0	Ｔ．Ｓ	FINAL
9	ダンプ松本	7,853,260	T.G ETR-04	77面クリア
10	サンダーセプター	426,100	ＰＯＬ	最低ランク

ダイエーレジャーランド郡山店

福島県郡山市大町１丁目４－５　☎(0249)34—2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アテナ	10,000,000＋α	Tag(MARS)	NO EVERY 最終面
2	ソロモンの鍵	8,172,634	Tag(MARS)	タイム最短 最終面クリア
3	スラップファイト	9,999,000＋α	SOL (Supreme)	アップライト 17周
4	サンダーセプター	462,150	〃	４面クリア マスター
5	アルカノイド	1,072,510	〃	最終面クリア
6	闘いの挽歌	1,612,000	〃	２周目クリア
7	ラッシュ&クラッシュ	539,600	〃	１コイン３面
8	エンデューロレーサー	25,186,405	AsA (Supreme)	ミディアム 4'07'21
9	アルゴスの戦士	4,228,310	KID (Supreme)	１コイン 27Ｒクリア
10	サラマンダ	2,278,600	FKS(Supreme)	１コイン１Ｐ ３—５

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町７—27 とうてつターミナルビル２階　☎(0176)24—0065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	1,833,600	松田真樹	
2	エンデューロレーサー	35,180,018	しょくちゅうどく	ノーミスクリア
3	アテナ	1,361,000	dirty pair	
4	妖獣伝	664,800	MARSHL ASH	全面クリア
5	アルゴスの戦士	3,558,230	佐　藤	全面クリア
6	ハングオン	30,344,220	しょくちゅうどく	ノーミスクリア
7	スクランブルフォーメーション	558,300	国分雅輝	ハード
8	ファンタジーゾーン	10,868,340	MARSHL ASH	
9	ワンダーボーイ	625,340	ＢＡＣ	
10	スラップファイト	292,720	松田真樹	

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルＢ1　☎(03)943—6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	4,826,500	ACU-Y.N	７—２
2	アテナ	2,233,800	ECM-REO-Y.Y	最終面クリア
3	トイポップ(2P)	163,980	FANCY-ACU -KEI KIMBLE	ＣＰ
4	アルカノイド	1,287,450	ITP 魔王 山河悠理	ＡＬＬ
5	サンダーセプター	464,460	FANCY-KE TOSE	MASTER
6	ラッシュ&クラッシュ	133,880	ECM-REO-Y.Y	５面
7	ワンダーボーイ	2,549,890	宮崎伴北	5人設定2ミス
8	ＸＸミッション	全面クリア	バーブ佐竹	最終面クリア
9	ガルディア	1,224,300	うえの	３周目１面
10	エンデューロレーサー	28,134,141	FPG-BON	4'09"10

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル　☎(0286)34—0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーゼビウス	1,375,040	ARM	
2	ラッシュ&クラッシュ	89,600	ベルゼルガ 水井	
3	ロボレス2001	1,275,000	ブランチャー根川	R—15
4	サラマンダ	1,725,000	DERAMERS	
5	ガルディア	396,800	根本祐太	１コイン
6	アテナ	162,100	かつみ	最終面クリア
7	ワンダーボーイ	636,470	小野道弘	
8	シティコネクション	205,200	小野道弘	リバイバルダゾ
9	シューティングマスター	812,400	K. terasawa	
10	エンデュロレーサー	30,163,748	たけーいし	3'55"40

ＤＬＬ＋和田店



プレイシティキャロット巣鴨店



二荒キャロットハウス



ＤＬＬ屋内遊園地一関店

岩手県一関市大町77番地　☎(0191)23—5011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウス	1,244,700	すずきクン (オレ)	
2	ファンタジーゾーン	14,680,400	えっちゃん大好きKid	
3	怒IKARI	1,481,500	VGC—KID	
4	アルゴスの戦士	3,409,390	ズンちゃん	
5	魔界村	7,005,100	VGC-MPb	
6	ギャプラス	1,000,000	恋とオムレツ	
7	ドラゴンバスター	9,999,840	ズンちゃん	
8	バックランド	713,770	ズンちゃん	
9	1942	12,063,490	ズンちゃん	
10	スクランブルフォーメーション	3,457,200	ケンちゃん	

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館Ｂ1　☎(03)983—0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スラップファイト	3,484,410	Ｙ．Ｆ	
2	アルカノイド	1,176,180	森沢優	
3	サラマンダ	2,217,300	AKO-LUM	
4	アテナ	909,250	赤城山23号	
5	モモコ120%	196,600	N.B.BやりDEN	
6	エンデューロレーサー	2,401,242	峰岸	
7	グラディウス	2,207,800	ＡＮ軍団	
8	ハングオン(ライドオン)	47,689,670	森沢優	
9	ラッシュ&クラッシュ	73,000	Ｃ，ＨＩ	
10	バギーボーイ	131,500	VG３ クリームパン	

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町１—３　☎(0429)25—5677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	熱血硬派くにおくん	343,600		
2	アルカノイド	1,051,900		
3	サラマンダ	1,910,700		
4	スラップファイト	1,690,310		
5	ファンタジーゾーン	10,097,900		
6	ワンダーボーイ	2,049,710		
7	スクランブルフォーメーション	12,391,400		
8	ハレーズコメット	7,977,790		
9	アテナ	1,919,550		
10	怒 IKARI	339,500		

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル３階　☎(0222)64—0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルテット	1,482,000	S.K,SS&YO,ST	
2	アルカノイド	1,060,210	くつした・S	
3	ファンタジーゾーン	12,380,120	中やん&AMI	
4	ワンダーボーイ	660,120	まるじ	
5	エンデューロレーサー	16,926,188	TOP. ONE	
6	ガルディア	999,900	まるじ	５周目
7	ＡＳＯ	2,284,710	N・BOY&せんごく	
8	闘いの挽歌	500,450	Ｉ，Ｚ	２周目
9	アクションファイター	110,200	Ｎ，Ｋ	
10	怒IKARI	1,573,400	Ｓ．Ｃ．Ｍ	

サンペディックナムコランド

千葉県習志野市谷津１—161　☎(0474)77—5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	2,223,800	ＣＯＭ	3-5ノーマル
2	アルカノイド	998,310	舞　優	全面クリア
3	エンデューロレーサー	16,132,105	YOU A	4'2"44ハード 3秒あまりミス
4	ラッシュ&クラッシュ	109,000	Death	エリア５
5	ＡＳＯ	3,008,240	YOU. A	全面クリア
6	モモコ120%	1,163,300	ああるじいぶう	２周目の18才
7	ＸＸミッション	985,400	ＣＯＭ	
8	サンダーセプター	451,170	ＣＯＭ	MASTER
9	ロードランナー(アタリ)	1,010,090	ＣＯＭ	LEVEL 9
10	おかし大作戦	79	ああるじいぶう	さいごまで

amusement house MARY POPPINS

埼玉県飯能市緑町15—12　☎(04297)4—3132

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	2,092,400	美琴ちゃん by AOI	１コイン
2	アルカノイド	1,133,150	ＡＰＡ	全面クリア
3	ファンタジーゾーン	10,858,920	AKO LUM	
4	アルゴスの戦士	5,742,330	AKO-"A"KO	全面クリア
5	イシターの復活	128面クリア	ＡＯＩ	〃
6	グラディウス	2,535,700	ＮＯＶ	ディフィカルト
7	熱血硬派くにおくん	364,150	きみちゃん	
8	ハレーズコメット	9,069,360	AKO-LUM	55面
9	ワンダーボーイ	713,020	PAP	
10	闘いの挽歌	529,450	ＮＯＶ	

AMUSEMENT HAUS

宮城県名取市大手町１丁目２—１　☎(022)384—0247

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アテナ	2,179,600	高橋秀一	2PANK UP
2	スラップファイト	2,384,650	〃	〃
3	ファンタジーゾーン	9,984,000	〃	〃
4	アルゴスの戦士	3,952,430	〃	NO EVERY
5	アルカノイド	503,840	斎藤浩幸	2PANK UP
6	ラッシュ&クラッシュ	218,700	高橋秀一	〃
7	イシターの復活	128面クリア	丹野浩明	
8	S・R・Dミッション	532,000	高橋秀一	2PANK UP
9	ガンスモーク	1,140,250	丹野浩明	〃
10	熱血硬派くにおくん	543,350	高橋伸司	NO EVERY

君こそGAMEST

●ラッシュ&クラッシュ
1位　903,300点　STAC-NSB（大阪）
2位　636,100点　マイナー TAN（GAW）（長野）
3位　582,500点　片山&栗原&橋本（長崎）

●スラップファイト
1,000万点達成者
SOL（Supreme）（福島）
STAC-AAY（大阪）

●モモコ120%
1位　1,283,700点　中居奨（北海道）
2位　1,107,400点　TANJIEHT.　Yumoto（長野）
3位　1,000,000点　SUPER EXTRA（愛知）

●サンダーセプター
1位　464,460点　FANCY-KETOSE（東京）
2位　462,150点　SOL（Supreme）（福島）
3位　451,170点　COM（千葉）

●ガルディア
100万点＋α 達成者
相澤、橘卓哉、つきだて（北海道）
BAW、XID（千葉）
志村（山梨）
POLON、KYOKO（愛知）
それちゃん、裸亜具、宮本（京都）
GAW 桜高のかおり（大阪）
GMC XVI（福岡）
うえの（東京）

●ガントレット
1位　10,245,481点　STAC-ABE＋VIL（大阪）
2位　2,245,155点　JUN&ESP（福岡）
3位　2,055,860点　田中良秀（千葉）

● XX　ミッション
全面クリア達成者
BAW（千葉）
Lucky 7 Now Win！（長野）
バーブ佐竹（東京）
STAC-VIL（大阪）

●怒 IKARI（全面クリア）
1位　1,933,800点　STAC-VIL（大阪）
2位　1,689,800点　二宮孝行（千葉）
3位　1,676,800点　STAC-DRU（京都）



小野塚商店（愛称：トッキョ）
神奈川県横浜市磯子区久木町3—32　☎(045)753—3621

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルカノイド	315,530	SZMR	
2	怒 IKARI	203,600	H.KBYSH	
3	イシターの復活	1コインクリア	SKY/NKMR	クリア5人
4	黄金の城	1,361,750	K.KBYSH	
5	グラディウス	432,600	ONDR	
6	サラマンダ	3,436,300	S K Y	1コイン
7	スペランカーII	190,300	HRISH	
8	スラップファイト	2,194,960	HSHMT	
9	ロボレス2001	1,910,850	EBSW	
10	ワンダーボーイ	727,710	SZMR	

ゲームプラザ
千葉県千葉市中央3—17—1　千葉セントラルプラザ内　☎(0472)27—3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	2,384,000	MADOKA'S	4—1
2	ガルディア	999,900＋α	BAW	5周目
3	アテナ	1,098,850	吉野T.Y	最終面クリア 5人のこり
4	XXミッション	9,999,400＋α	BAW	オールクリア
5	トイポップ(1P)	130,380	MADOKA'S	BOX CP
6	Mr.五右衛門	999,999＋α	K.I DAI	STAGE 25 〃 18
7	サンダーセプター	424,530	BAW	HARD ノーミスクリア
8	アルカノイド	1,00 ,070	舞　優	R D33
9	エンデューロレーサー	42,193,744	FPG-BON	3′55″12
10	トイポップ(2P)	142,380	MADOKA'S & BAW	BOX CP

プレイシャトー
神奈川県横浜市伊勢崎町4—109　☎(045)251—8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	モモコ120%	842,300	平石努	10面
2	熱血硬派くにおくん	709,400	VERTEX-AVL	24面
3	サラマンダ	2,249,600	ECL-MAX	17面
4	ワールドカップ	5—0	平川卓	全クリア
5	サンダーセプター	462,840	FANCY-KETOSE	〃
6	アテナ	1,647,800	ECL-TOPPIE	〃
7	XXミッション	1,074,600	野島でんすけ	ノーマル
8	ラッシュ&クラッシュ	264,300	EXTREME-REI	5面
9	アルゴスの戦士	4,693,660	荒木田ひょっこり	27面クリア
10	ソロモンの鍵	9,309,184	FANCY-KETOSE	D11 H7 F46

ビデオインセガ船橋店
千葉県船橋市本町1—3—30　☎(0474)23—7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファンタジーゾーン	15,532,200	渋谷正広	
2	ワンダーボーイ	1,115,050	J A C	
3	メジャーリーグ	2,272,650	Y．F	
4	ダンプ松本	5,282,400	X I D	69ラウンド
5	カルテット	32,623,700	N W S	4周目16面
6	エンデューロレーサー	2,250,585	善浪慈敬	
7	アルカノイド	975,200	X I D	A L L
8	ガルディア	1,000,000＋α	〃	
9	怒 IKARI	1,378,700	HANNY	
10	カロリーくん VSモグラニアン	44,780	R Y O	12面

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1—3—7　セントラルビルB1　☎(0263)35—6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	黄金の城	12,000,000＋α	恵一&恵美	
2	サラマンダ	1,860,600	Lucky 7 (Now win！)	3周目3面
3	アルカノイド	1,164,200	斉藤名人	A L L
4	モモコ120%	1,107,400	TANJEHT. Yumoto	
5	XXミッション	992,600	H I M	
6	ファンタジーゾーン	7,246,900	THE ASO	Round 13
7	アテナ	720,700	SLEEPING	
8	ラッシュ&クラッシュ	636,100	マイナーTAN (GAW)	
9	妖獣伝	464,400	J I N	
.0	サンダーセプター	440,930	マイナーTAN (GAW)	最終面クリア

GAME IN YAMAYA 熱中村
千葉県木更津市永井作474　☎(0438)98—7568

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	1,917,900	阿津英司（3周目）	1コイン1周クリア者23名
2	アルゴスの戦士	4,741,720	小山広己	1コイン オールクリア
3	アルカノイド	1,201,600	三浦秀雄	1コイン オールクリア
4	アテナ	933,940	吉原洋和	1コイン オールクリア
5	イシターの復活	128面クリア	小山弘次他9名	
6	ソロモンの鍵	2,188,370	小山広己	ノーマル
7	熱血硬派くにおくん	316,300	畠山芳人	2ライブ
8	黄金の城	1,441,300	長谷川智	1周クリアでゲームオーバー制
9	モモコ120%	328,100	高山勉	18才
10	ファンタジーゾーン	8,368,500	古川貴史	ノーマル

がらんがらん
長野県駒ヶ根市赤須東6—23　☎(0265)82—3955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルテット2	287,200	Lucky 7 AKABEE	STAGE12
2	アルカノイド	797,830	Lucky 7 Cute	ALL 残4
3	ダーウィン4078	10,000,000＋α	Lucky 7 Now Win!	8周目15面
4	イシターの復活	128面クリア	Lucky 7 AKABEE	TOPから1コイン
5	トイポップ	19,000	...	1P, ラウンド17
6	A S O	3,067,810	Lucky 7 Now Win!	全面クリア
7	グラディウス	1,240,600	〃	2周目6面
8	メジャーリーグ	228,650	AXIA	
9	バックランド	759,610	Lucky 7 Now Win!	ラウンド34
10	エキサイティングアワー	1,199,250	AAA	ラウンド78

ゲームセンタートミー
千葉県佐倉市上志津1660—2　☎(0434)87—4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	1,581,700	Y.I SYI	8/17
2	熱血硬派くにおくん	415,550	くわばら君	9/5
3	アルカノイド	970,250	H．M	9/1 ROUND 34クリア
4	ファンタジーゾーン	16,531,700	川津君	8/10
5	アテナ	1,209,100	リンダ君	9/3
6	グラディウス	1,424,100	たかちゃん	7/1
7	アルゴスの戦士	4,919,480	たかちゃん	9/10 ROUND 27
8	リアル麻雀	105,000	豊田博君	7/4 Bギャル
9	メジャーリーグ	2,552,600	船谷君	7/5 70対0
10	ソロモンの鍵	8,022,664	吉田君	9/15 ROOM 11—1

ゲームセンターヤマト
長野県飯山市南町17—1番地　☎(0269)62—4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	2,672,600	田辺昌之	4—4
2	アテナ	745,600	佐藤　宏	最終面クリア
3	ラッシュ&クラッシュ	126,800	久保田正人	エリア4
4	熱血硬派くにおくん	192,600	小林一尊	ノーマル
5	グラディウス	1,553,200	丸山貴彦	4—4
6	ファンタジーゾーン	11,038,950	新免　悟	ノーマル
7	アルゴスの戦士	4,803,820	久保田正人	最終面クリア
8	スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	久保田正人 小林一尊	海外バージョン
9	怒 IKARI	1,373,200	久保田正人	最終面クリア
10	ガントレット	751,685	小林一尊	1コインレベル45

ナムコクリハシ店
千葉県銚子市新生1—17　☎(0479)22—6966

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャリバン	1,216,000	木村誠	ノーマル
2	キングオブボクサー	1,129,000	椎名宏明	〃
3	スーパークロス	301,500	平津博	〃
4	モトス	2,439,700	ESPER	〃
5	Bウイング	9,999,999	KSS、T.I	全面クリア
6	魔界村	2,194,000	淡路三之助	〃
7	エキサイティングアワー	2,142,150	KSS.T.I	〃
8	スカイキットDX	138,200	木本勝也	〃
9	バラデューク	203,880	F R G	〃
10	バトルシティー	190,300	W.A.S.P	〃

キャンパスセガ岡山店

岡山県岡山市津島中3-6-5　☎(0862)41－1202

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ファンダジーゾーン	9,505,900	ＣＣＤ	
2	メジャーリーグ	1,165,850	ＭＶＸ	
3	ピンボールアクション	1,575,280	ＵＮＹ	
4	黄金の城	1,823,540	MIYUKI	
5	ワンダーボーイ	776,000	DNY, CPR	
6	グラディウス	1,072,500	周藤紀明	
7	アルカノイド	728,230	SILVIA	
8	ファイナライザー	206,820	ÇＢＸ	
9	1942	11,650,030	松村みゆき	
10	ダンプ松本	735,280	ＤＤＤ	

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り１丁目12　☎(0532)55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サラマンダ	1,854,100	BROS EXR	
2	モモコ120%	1,000,000＋α	SUPER EXTRA	２周目15才
3	ガルディア	999,000＋α	POLON KYOKO	３周目
4	ラッシュ&クラッシュ	148,200	SUPER EXTRA	５面ラスト
5	ＸＸミッション	1,017,600	ＡＣＴ	
6	アテナ	9,999,990＋α	SUPER EXTRA	EVERY
7	ダンプ松本	8,018,750	〃	77クリア
8	アルカノイド	1,019,810	BFM&SIM	１コイン
9	エンデューロレーサー	23,084,266	HAC(END)	4'14"81
10	ダーウィン4078	10,000,000＋α	BIG BLAST	

ビックバーン駒ヶ根店

長野県駒ヶ根市北町30－８　☎(0265)83－0390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルゴスの戦士	3,841,920	Lucky 7 Now Win	1コイン全面クリア
2	ＸＸミッション	1,067,900	〃	〃
3	ファンタジーゾーン	15,904,660	〃	ラウンド33
4	アルカノイド	829,000	Lucky 7 Cute	1コイン全面クリア
5	ワールドカップ	FINALクリア	Lucky 7 AKABEEY H	
6	タイガーヘリ	3,479,800	Lucky 7 Now Win	14周目
7	ガンスモーク	2,040,000	〃	1コイン全面クリア
8				
9				
10				

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町２丁目７－33　☎(0862)32－9267

	GAMA	HI-SCORE	NAME	備考
1	エンデューロレーサー	2,185,621	ヘッドクラッシャーズ (かくれジャンパー	
2	ガルディア	428,010	北勝海	
3	アルカノイド	1,216,850	Ｙ・Ｔ	ＡＬＬ
4	ファンタジーゾーン	11,725,760	（Ａ）	23面
5	サラマンダ	1,530,900	ＡＢＩ	
6	スペースハリアー	36,686,930	Ｓ．Ｋ	
7	アルゴスの戦士	4,562,620	Ａ．Ｔ	
8	ダンプ松本	565,010	内　田	
9	怒 IKARI	1,377,900	CBR250F	
10	カルテット	1,789,800	ヘッドクラッシャーズ	

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸丸太町西入る北側　☎(075)211－8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルカノイド	1,265,990	JOEすったか	ＡＬＬ
2	ガルディア	999,900＋α	それちゃん 裸亜具宮本	
3	アルゴスの戦士	6,838,960	Sergeant pepper	１コイン全面クリア
4	アテナ	1,665,250	北野裸亜具	
5	ファンタジーゾーン	15,189,400	宮本伸一	
6	ワンダーボーイ	1,155,450	Sergeant pepper	
7	怒 IKARI	1,676,800	STAC-DRU	
8	ワールドカップ	７試合クリア	原田芳孝他15名	
9	グラディウス	9,000,000	STAC-DRU	20周目
10	ＡＳＯ	3,507,720	堀江辰征	

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東２－10－22　☎(0552)32－7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ＸＸミッション	1,497,400	中　沢	ニュースター
2	アルカノイド	1,048,930	Ｋ．Ｉ	上高地
3	スラップファイト	1,722,770	ＹＡＳ	ニュースター
4	サラマンダ	1,940,500	佐　野	京王
5	ソロモンの鍵	1,900,000	中　沢	ニュースター
6	熱血硬派くにおくん	525,400	Ｏ．Ｍ	ゲームプラザ
7	アテナ	2,141,850	ＢＣＧ	ニュースター
8	ガルディア	9,999,000	志　村	ニュースター
9	アルゴスの戦士	4,517,080	ひでお	上高地
10	ダンプ松本	1,292,030	ぼちゃ	ニュースター

ジョイランド松山

愛媛県松山市大街道１－６－４　☎(0899)33－6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イシターの復活	128面クリア	SURPASSER R．T	TOPから１コイン
2	アルカノイド	858,780	小林　博	全面クリア
3	妖獣伝	872,800	SURPASSER 徳田良平	〃
4	サラマンダ	1,987,400	山下茂樹	３周目1コイン
5	ハングオン	42,630,390	ドッグファイター	ライドオン
6	アテナ	589,750	SURPASSER R. T	全面クリア
7	スーパーデッドヒート	10,000,000	SURPASSER LEE	パーフェクト
8	怒 IKARI	1,359,000	後藤　勉	最終面クリア
9	ピンボールアクション	3,313,580	井上浩司	ノーマル
10	宇宙戦艦ヤマト	3,119,520	SURPASSER LEE	〃

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮５丁目12－12　☎(06)953－9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルカノイド	928,480	大井敦史	全面クリア ハード
2	アルゴスの戦士	4,716,180	松本靖行	全面クリア
3	ガルディア	1,000,000＋α	GAW 桜高のかおり	
4	サラマンダ	1,512,400	内田　毅	１コイン
5	ソロモンの鍵	8,789,752	GAW 桜高のかおり	全面クリア ハード
6	タイガーヘリ	1,602,810	GAW DISIR	
7	ＸＸミッション	1,157,600	紀　平	
8	熱血硬派くにおくん	603,450	松下俊二	５周目３面
9	ハングオン	50,070,530	GAW 社会人の江中	
10	モモコ120%	455,900	中西一成	

ニュースターグループ上高地



タイトピア木屋町店

愛媛県松山市木屋町３－10－13　☎(0899)24－8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スラップファイト	2,093,080	SURPASSER R T	255エリア以上
2	アルカノイド	779,250	ＰＪＭ	ＡＬＬ
3	ファンタジーゾーン	11,261,500	SURPASSER R T	R.19 ハード
4	アテナ	523,850	徳田良平	全面クリア
5	怒 IKARI	1,400,400	たかのり	ノーマル
6	熱血硬派くにおくん	548,050	よい子のかちくん	５周目
7	アーガス	3,949,980	SURPASSER R T	13面
8	大怪獣の逆襲	1,000,000	SURPASSER R T	残８以上
9	スーパーパンチアウト	1,000,000	SURPASSER R T	33人目
10	メジャーリーグ	1,675,950	H.SHIBA	46対０

Pasadena

大阪市茨木市駅前町１－４－１　☎(0726)25－8270

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イシターの復活	3コインクリア	STAC-MAX&FIN	NEWゲームから
2	ＸＸミッション	9,999,900＋α	STAC-VIL(MRN)	最終面クリア
3	ガントレット(2P)	レベル300	STAC-NSB STAC-VIL	共に１コイン WAR&ELF
4	ガントレット	10,245,481	STAC-ABE＋VIL(MRN)	１コイン
5	サラマンダ	3,102,400	STAC- DRU	1コイン5周1面
6	スラップファイト	9,999,990	STAC- AAY	21周目
7	ラッシュ&クラッシュ	903,300	STAC- NSB	６面
8	ファンタジーゾーン	23,014,480	STAC- NSB	41面3機設定
9	ダンプ松本	8,083,340	STAC- MSV	78面
10	ソロモンの鍵	7,174,482	T.S·笹川貴弘	44面クリア

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670（100円コーナー）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	FSR (√7) HCM-MIY	
2	ラッシュ&クラッシュ	96,100	IMM& AGF(MAI)	Ｒ４
3	フェアリーランドストーリー	3,688,230	Ｓ．Ｉ	全面クリア
4	アルカノイド	714,500	永谷　博	
5	熱血硬派くにおくん	350,900	Ｈ．Ｏ	
6	ダーウィン4078	3,678,000	BIG& BLAST(MAI)	５周目
7	アマテラス	1,000,000	BROS(√2)	
8	アテナ	1,169,050	MSS(MAI)	
9	サラマンダ	1,969,000	HCM (SCR &STI)	
10	イシターの復活	128面クリア	5名の皆さん	

ゲームインプラザオリンピア

北九州市小倉北区京町２丁目６－７　☎(092)521－2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルカノイド	1,003,040	PIRELLI	
2	サラマンダ	2,316,800	G.M.CMATSUO	
3	ファンタジーゾーン	11,915,020	AKO. CLUB	
4	ダーウィン4078	1,000,000	GMC.DURAN	
5	ＡＳＯ	4,572,750	MAISON. I	
6	アマテラス	1,566,100	G M.C DAN	
7	ＸＸミッション	1,017,300	TARACOLON	
8	ガルディア	1,000,000	G.M.C XVI	
9	メジャーリーグ	960,000	EGGUNSHI	
10	グラディウス	10,000,000	MAISON. I	

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知２丁目５－31　☎(0864)21－7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サラマンダ	2,032,900	ＫＥＩ	１コイン
2	アクションファイター	148,400	ＪＯＧ	〃
3	アルゴスの戦士	5,154,560	〃	ハード
4	ソロモンの鍵	1,495,000	TARZAN	ノーマル
5	アルカノイド	866,790	マービンたこさく	〃
6	アテナ	1,269,000	TARZAN	〃
7	ラッシュ&クラッシュ	113,800	ＪＯＧ	〃
8	スラップファイト	1,854,830	GALL	〃
9	ワンダーボーイ	951,230	ＪＪＩ	〃
10	ファンタジーゾーン	14,839,900	TARZAN	ハードⅠ



ただ今、ゲーメストでは、広告を募集しています

この本の読者は、小学校上級生から大学生ぐらいまでのゲームを趣味とする人々です。(やはり中高生が中心ではないでしょうか。)ゲームを趣味とする人々は、別にゲームしかやらないわけではありません。例えば、ゲーム以外にも音楽・アニメ・スポーツなど多趣味な読者もいっぱいいます。

ゲームセンター関係者はもちろん、ゲームにはまったく関係ないけれどもゲーメスト読者に宣伝したい方は、お気軽にご相談ください。お問い合せは次の通りです。

新声社ゲーメスト「広告係」☎(03)293－9321

キャンパスタイトー

山口市平川大字平井611－15　☎(0835)22－4812

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルカノイド	957,030	TUC.UMEX かんだうABA	1コインALL
2	熱血硬派くにおくん	415,250	たくおくん(池田さん)	4周目2面
3	ASO	2,757,090	TUC UMEX おりかうF(VAX)	全面クリア
4	怒 IKAR	,414,900	ZARD	1コインクリア
5	スクランブルフォーメーション	50,000,000＋α	TUCK UMEX おりかうF(VAX)	
6	スラップファイト	1,217,180	〃	エリア255以上
7	ハレーズコメット	9,999,990＋α	安田準一	R63
8	ガンスモーク	2,258,850	TUCK UMEX BEFAX(会長)	全面クリア
9	ツインビー	3,989,800	TUC UMEX おりかうF(VAX)	R20
10	フェアリーランドストーリー	9,999,990＋α	TUC.UMEX ABA他2名	全面クリア

プレイシティキャロット佐世保店

佐世保市下京町8－2　☎(0956)24－0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	1,681,100	山口　健	3－3
2	サンダーセプター	341,610	山口　健	4面
3	エンデューロレーサー	30, 45,404	久　富	全面クリア
4	ダーウィン4078	885,120	松田源兵衛	
5	スーパーチャイニーズ	14,266,300	山口　健	1－4
6	アルファックスZ	10,000,000＋α	〃	エリア48
7	ガルディア	854,100	勝　利	
8	マンハッタン24分署	207,000	山口　健	3機設定
9	スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	YUKi	
10	サイドポケット	62,500	LOVE. P	5面

アミューズメント山口

山口県山口市湯田温泉3丁目5－8 ホテル松政内千人湯　☎(0839)24－5212

	GAME	HI SCORE	NAME	備　考
1	イシターの復活	128面クリア	8名の皆さん	TOPから1コイン
2	サラマンダ	,880,000	TUC UMEX DDD	3周目1コイン
3	アテナ	550,350	TUC UMEX BEFAX	ノーミス全面クリア
4	ガルディア	925,900	TUC.UMEX・DDD	2－4
5	ワールドカップ	8　0	河村浩二	FINAL
6	アルゴスの戦士	4,286,900	TUC UMEX DDD	全面クリア
7	ロボレス2001	2,886,000	TUC UMEX・SET千恵ちゃん	R18
8	セクションZ	1,518,700	TUC UMEX FBI	7周クリア
9	妖獣伝	258,600	TUC UMEX SET 千恵ちゃん	ノーマル
10	ソロモンの鍵	2,387,000	TUC.UMEX・TKO・TO・Y	R33

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21－1441

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	1,236,300	ARH	
2	アルカノイド	877,600	青空のかけっ	
3	サンダーセプター	428,180	HKS	
4	ファンタジーゾーン	14,100,660	RGX	
5	バベルの塔	428,180	HKS	1コイン全面クリア
6	ラッシュ&クラッシュ	582,500	片山&栗原&橋本	
7	ダーウィン4078	522,460	私がバオだ	
8	XXミッション	469,000	R.J	
9	ワンダーボーイ	639,560	YUKi	
10	バトルシティ	103,200	市川周平	

WE'LL TALKTAITO 騎射場店

鹿児島市下荒田3－38－18　☎(0992)56－7852

	GAME	HI SCORE	NAME	備　考
	アルカノイド	1,223,320	B B.B	1コイン
2	スラップファイト	2,059,160	原ボー！	6周目
3	アルゴスの戦士	5,560,960	〃	レベルC
4	スクランブルフォーメーション	5,000,000＋α	〃	残15機
5	メジャーリーグ	44対0	麻宮サキ	パーフェクト
6	ビッグイベントゴルフ	OUT 9 IN 9 計 8	〃	レベルA
7	フェアリーランドストーリー	9,999,990	トロピカル原口	他5名
8	ワールドカップ	8－0	Mr ラサール	FINAL
9	ハイスピード	9,557,830	麻宮サキ	
10	アテナ	548,300	MO君	全面クリア

ゲームスポット大橋

長崎市大橋町7－17 森田ビル1.2.3F　☎(0958)45－9619

	GAME	HI SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	1,210,300	安河内隆	2　5
2	ラッシュ&クラッシュ	78,000	吉賀ヒロシ	
3	XXミッション	606,900	岩永好正	
4	イシターの復活	128クリア	岡村、浅野他	TOPから コイン
5	スラップファイト	842,260	片山道久	エリア250
6	アテナ	720,350	永田英修	1コインクリア
7	ツインビー	2,438,400	城川貴文	1P
8	アルカノイド	797,430	徳久哲明	全面クリア
9	ノヴァナライザー	1,601,700	山口　健(佐実の星)	
10	スーパーチャイニーズ	24,115,200	吉谷ウルウル茂雄	1P

プレイスポット

福岡市南区大橋2丁目11－4　☎(092)512－4270

	GAME	HI SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーボーイ	1,140,930	田中くん	
2	熱血硬派くにおくん	304,950	秀樹くん	
3	スクランブルフォーメーション	9,602,800	一樹くん	
4	グラディウス	1,320,000	立石くん	
5	ファンタジーゾーン	11,084,500	〃	
6	サラマンダ	1,284,300	中川くん	1コイン
7	ASO	1,928,700	一柳くん	11面ノーマル
8	ダーウィン4078	1,438,800	〃	40面クリア
9				
10				

スコーレタウンビルキャロット

筑紫野市二日市568－1　☎(092)925－3993

	GAME	HI SCORE	NAME	備　考
1	グラディウス	1,356,100	ASCII	
2	ファンタジーゾーン	8,942,900	辻　勝一	
3	魔界村	3,698,900	小田くん	15－3
4	ガントレット	2,245,155	JN&ESP	
5	エンパイヤンティ193	194,380	隆造Jr	
6	ワンダーボーイ	1,756,640	WYVERN	
7	ASO	1,840,960	KBC	
8	メジャーリーグ	1,695,450	あるばいとはやし	
9	ロボレス2001	2,510,800	みぞ口輝	
10	アルカノイド	667,920	江副幸治	

●ハイスコア募集●

このコーナーでは全国のゲームセンターのハイスコアを募集しています。掲載希望のお店は編集部まで。折りかえし用紙を送ります。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1－13－15
柴田ビル
新声社　めざせハイスコア係
しめきりは毎号奇数月15日(必着)です。

"ゲーメスターズ" ハイスコア募集要項

ゲーマーの輝ける星"ゲーメスター"…我々はそんな星を待っている!!

君こそゲーメストでは読者の方々のハイスコアを募集しています。申請にあたっては、本誌はさみ込みの葉書を使用してください。(同様の書式ならば、官製はがきでも可)

証人はお店の店長さん等になってもらうのがベスト。まあ、記入もれがないように注意してください。

注意点

★清く正しく美しく…くれぐれも正統プレイで！　永久パターンなどの使用は問題外!!

★〆切はちゃんと守ること…奇数月15日必着です。間にあわないと、オタちゃん泣いちゃうから!!(キモチワルイ…)

あて先は
新声社　ゲーメスト編集部
「君こそゲーメスト」係

次号は12月18日発売!! 正月特大(?)号だ

●新生コナミを徹底取材

☆コナミ大特集――行ってみよう!――

グラディウス、サラマンダ、そしてウェック・ル・マン24…
次々と大ヒットを飛ばすコナミ。
その斬新なアイデアは？　抜群の開発力は？
ダイナミックに迫る編集陣の取材にご期待下さい。

■ニューゲーム勢ぞろい即徹底攻略！　■期待の大型漫画登場！

頑張ったぜコーナー

さあーて、今回はビデオゲーム業界最大のイベント「AMショー」の特集！　期待のニューゲームが続々と発表された。可能な限り最新の情報を正確に、くわしく紹介しようと全力をつくしたんだが、どうだったかな？



サラマンダマップで死んだ!・そのせいで御旅屋、APP両先輩にメシをおごらなきゃなんなくなってしまった。ゲームの方では現在52だ。うーし、もうやーめたっと!

（ただの町人　大和）



気違い、ハッカー、マップ屋、物好き、ミーハー、アナクロ、LAYKA狂、JADO使い、TOP GUN、ターキーターミネーター、バスターケイ…、人は私のことを色々な呼び方をする。

ただの一青年だけどね。

（手描きマップは死の臭い　螢）



次回はもっと時間に余裕のある仕事がしたいですね。次回に期待して下さい。

（ECM－APAPA）



次回のOLDゲームのコーナーでは戦闘ゲーム特集をするぞ。ご意見がありましたら、お手紙下さい。

（夜行性悠理）



この度、私長崎智久は進学準備のため2浪を避けるためにも、ゲーメスト及びVG2を引退することにしました。皆さん、ありがとう。

（長崎）



う～ん、今回で休みをもらうわけだがそのうち、また会おう。もしゲームセンターでゴキブリ退治している私めでも見たら、声をかけてね。

（伊渋見あきら）



年末年始には帰省がてらに北陸3県をまわるつもりです。いいゲームセンターがあったら教えて下さい。役に立った人には、何かゲームグッズのお礼をします。

（おたきく御旅屋）



あ～あ、山本百合子さんの取材行きたかったなあ。風見さんたら黙ってるんだもんな～…。ま、それはともかく今回のクロスワード。ひまな人は挑戦してみてね。

（赤斑）



今回はコナミのジャッカルを担当したんだが、なかなかスリリングなゲームだ。次回もまた取り上げるかも。

（ECM－ZENJI）



う～ん、今回も原稿をおくらせてしまった。ところで、セガからカードシステムが出るよ。こりゃ期待するしかないって。涙ちょちょぎれもんだぜ。

（ゼブ鈴木）



取材といえば、即参上。原稿といえば即退散、と言われているゲーメスト新人の私です。これからもよろしく。

（ECM－REO　Y・Y）



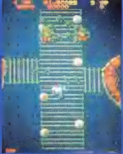
AMショーに向け全力を出し切って発表した、各メーカーのニューゲーム。我々も負けずにガンバッたぞ。熱心に取材協力して下さったメーカーのものは、それだけ密度の濃い形で紹介できた（と思う）。

（伴北）

GAMEST 11月号

■昭和61年11月20日発行(隔月発行)第1巻第4号通巻4号
■発行人　加藤　博
■編集人　植村伴北
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　風見螢　山河悠理　破魔　大和和大　疾風
Norry伊渋見　平野おみ　藤島厳碩　佐々木浩文　石井ぜんじ
長崎智久　REO.Y.Y　ゼブ鈴木　宮崎一徹　JUP阿部　赤斑
APAPA　田口あゆみ　斉藤智晴　アイキャー　鈴木昭仁
高橋己代子　萩原祐四郎
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画　エヌ・シーシー
古本如洋　松川由雄

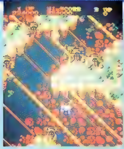


ここは、始まりの国じゃなくて、スタート地点。ここから3度目の戦いが…。

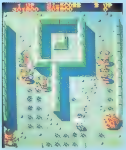
あの「怒IKARI」がパワーアップ
君の挑戦を待つ

怒号層圏
地獄のプレリュード

俺の行くところ、常に戦いがついてまわるらしい。そしてこの戦いにおいて取り得る道は二つしかない。戦士としての勝利をつかむか、それとも愚か者の屍をさらすかである。



この人でなし、私が成敗してくれる。だあ〜つ。



うーむ、上の囲まれた中に入ることはできるのかな。なにかが隠れてるような…。



あっちも敵、こっちも敵、うーん、サンダーアーマーがほしいところだ。

俺達は闘いのプロだ

特別休暇か、久し振りに聞くが、いい響きだ。

この前の辛い戦いの手柄の褒美が、将軍直々のこの特別休暇というわけだ。

俺達は専用の貸し切りの飛行機に乗り、いざバカンスへと旅立った。しかしその時、俺の脳裏にある予感が走った。嫌なことに俺のこんな予感はよく当たるんだ。

飛行機が目的地に近付くと見ろ！ 俺達の飛行機は、突如として現れた、見たことのないような空間に引きずり込まれていくではないか。これはどうやら、時空の歪みに落ち込んだらしい。嫌な予感が適中したぜ。

さて、そこで俺達の見たものは…闇の中にただ浮かんでいる島だった。

呆然としている俺達に声が聞こえてきた…いや声ではない、頭の中に直接話し掛けて来たのだ。

「今、この世界は滅びの道を歩んでいます。それをくいとめるために、あなたがたは選ばれ、そして招かれたのです」

「一体何のことだ、俺達にどうしろって言うんだ!!」と俺達は叫んだ。

「選ばれし者達よ、闇を切り裂き失われた光を取り戻し滅亡の淵に沈んだ、この世界を救い出してほしい…」

次の瞬間に、俺は我が目を疑った。俺達は池の上に立っている。この池は…ガラス張りじゃないか！

今までになかったほどの不安感が体に満ちていた。しかし手にズシリと感じる、たのもしい重みに手を見ると、そこには俺達愛用のマシンガンがあった。

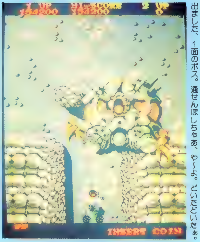
鋭い光がマシンガンの銃身を走ると、俺達にはもう不安などない。俺達の戦士の血が熱く騒ぎだしている。

そうだ、俺達は戦いのプロだ。そして戦場では常に、戦士としての勝利をつかんで来た。この戦いでも勝利は俺達のものだ。

多彩な武器を使いこなせ

さて、怒号層圏ですが、基本的には「怒-KARI」と同じ操作でゲームを行ないます。

ただし今回の戦いは、よりハードなものになっていて、自分の攻撃もパワーアップされています。武器としては、「怒-KARI」の時のマシンガン、手留弾に加えバズーカ砲、ブーメラン、そして剣があり、さらにマシンガン、手留弾、剣にはパワーアップがあります。



出ました、1面のボス。通せんぼしちゃあ、や〜よ。どいたどいたぁ。

マシンガン、手留弾はみなさんの知っている通りですがパワーアップされたマシンガンは弾の射程距離が長く、手留弾は破壊力がすさまじくなっています。バズーカ砲は連射こそ出来ませんが、弾道上の敵や岩などを破壊します。

ブーメランは3つ連続で投げられ、その軌道上の敵などを、大型の敵を除いて全て倒す事が出来ます。

剣は敵を倒すだけでなく、敵の発射した弾をはね返すことが出来ます。さらにパワーアップした剣は、普通の能力はもちろん剣先からレーザー光線を発射できます。またまたさらに、2人でその剣を持って、互いに交えてみるとすごい攻撃ができます。

さて武器は常に2つ。つまりマシンガンとあと1つ何かを選びます。

アイテムをさがし出せ

このゲームでは、障害物の岩や壁がほとんど破壊出来ます。破壊してしまえばその跡を通ることが出来ます。その時に、色々なパワーアップや武器が出て来る場合があります。

武器は岩の中、壁の中、ピラミッドの中、そして地面に置いてあり、それらを取ることによって武器を換えることが出来ます。

何を使うか研究しよう

このゲームの1つのポイントは武器の選択にあります。というのも、敵によって通用する武器、しない武器があり、どの武器を持っているかで、ゲームの難度が大きく変わって来るからです。

個性味あふれる敵キャラクター

敵の種類も豊富で、小型の物、中型の物、大型の物に分けられ、カワイイ物からグロテスクな物、巨大な物と、バラエティーに富んだものになっています。

各エリアは門で分けられていて、その門の番人は、それぞれ強力なモンスター達で、それぞれ個性味溢れる姿、形をしていて攻撃方法も様々です。みなさんがそれぞれ攻略法を研究してみて下さい。

恐怖の異次元で君はどう闘う

さて、今回は地表の他に、異次元空間があります。

まず地表で戦いを進めて行くと、画面外からグリーンに輝く四角いパネルがクルクルと飛来します。これは地表にペタッとはりつき、もしはりついた後にプレイヤーのどちらかでもこれを踏むと、何とパネルが、大きく口を開き、プレイヤーは異次元空間に引きずり込まれます。この時、まわりにいた敵もいっしょに引きずり込まれますが、モンスター達は落ちる途中で全て死んでしまいます。

異次元に引きずり込まれたら、異次元のボスを倒し、さらに異次元を脱出するための鍵を手に入れなければ、地表に戻ることは出来ません。

（ECM-APAPA）



ぞくーとくるぞ体感コーナリング

OutRun

アウト ラン

セガ©

ハングオン、スペースハリアー、エンデューロレーサーと、次々にボクらの目を奪うような快作を発表してきたセガから、またもや超弩級(ちょうどきゅう)のゲームが登場した。
その名も「アウト・ラン」。16ビットCPUを2個使用し、8チャンネルのステレオサウンド、そしてあのムービングタイプのボディで大迫力のこのゲームがこの秋、いよいよやってくる。みんなもゲームセンターで見かけたら、ぜひプレイして、このスバラシさを味わってほしい。

ただのカーレースじゃないぞ

セガ〝体感ゲームシリーズ〟第4弾の「アウト・ラン」。このゲームはマイカーをハンドルで操作するカーレースゲームだ。

「なーんだ、3Dカーレースなら、今までいろいろあったじゃないか」などと思ったら大間違い。

アウト・ランは今までのゲームでは考えられないリアル感をもったゲームなんだ。ハング・オンやスペースハリアーをやったことのある人なら分かると思うけど、あの背スジにくるスピード感とリアルな画像、そして感動のBGMなどなど、僕らを熱中させる要素がタップリ詰まっているんだ。とくにスピード感やグラフィックははっきりいってスペースハリアーを超えているといっても良いと思う。

それでは、次に具体的にこのゲームについて説明していこう。



基本的な操作

プレイヤー（つまり君）はハンドルとアクセル、ブレーキペダル、そして2段階のギヤを操作して、定められた時間内に、各コースの終わりのチェックポイントを通過するというのが、このゲームの目的だ。

得点はスピードが速いほど速く増加し、他の車を抜くごとに1万点づつ入るぞ。

コースは個性的

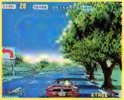
このゲームの特長のひとつに、リアルでユニークなコース設定があげられるだろう。

例えば、スタートしたあとの直線コースなどは6車線もある広い道路なんだ。だからそこを自由自在に走りぬける爽快感が十分楽しめるぞ。

また、このタイプのゲームでは難しいとされている立体的なレイアウト、つまり切り立った崖やトンネル、草原や大きな立木などがバンバン出現し、おまけに、エンデューロレーサーで僕らをおどろかせたコースのアップ＆ダウンも加わって、いっそう熱くさせてくれるぞ。



海岸線を疾走する。気分は最高。



CLOUDY MOUNTAIN――立木が迫る！



DESERT――砂ぼこりが舞い上がる。



BIG GATE すごい迫力だ。このコースはおっかないぞ。

ゲーム開始だっ

シートに座ってみて初めて気が付いたのは、ハンドルがキックバックするということだ。つまり、今までのゲームではハンドルを回すと、クルクルといつまでも回せたんだけど、アウト・ランはある程度までしか回せなくて、手を離すと自動的にセンター位置にもどるんだ。大したことじゃないんだけど、気がきいてると思ってしまった。

さて、プレイヤーは愛車、フェラーリ・テスタロッサに乗り、助手席には途中でヒッカケた(?)彼女を乗せ、スタートするわけだけど、もちろん行く手には、君を妨害する数々の難関がまちうけている。

まず、コースについてだけど、コースは全部あわせると15コースあって、その中で、君が通るコースは5コースある。どのコースに行くかは、各コースのおわり付近にある別れ道を左右どちらかに行くかで決まるんだけど、その組み合わせは16通りあるんだ。

先に書いたように、どれもこれもまったく違ったコースなので(また、コースによりエクステンデット・タイム、つまりチェックポイントを通過したときに追加される残りタイムがちがう)通るコースを選ぶだけでも苦労するぞ。

また、最終的に5つのゴールがあって、それぞれ別のゴールシーンが用意されているので、ゴールインしたという人でもまた別のゴール、そして、別のコースを通って楽しめるという、オイシイ設定なんだ。

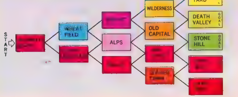
次に、コース上を走っている別の車だ。これらも実に凝っていて、ポルシェをはじめワーゲンや、大迫力のコンボイなどなどが、君の運転に負けず劣らずの走りをみせてくれる。(実は単に邪魔なだけなんだけどね。)これらの車に接触しても爆発したりはしない。

でも安心してはイケナイ。接触すると、まず自分の車がはじかれてしまい、コースから外れる危険性がある。特にコーナーギリギリではじかれると、ほとんどの場合クラッシュしてしまうので、注意が必要だ。

また、はじかれると同時にスピードもかなりダウンしてしまうのでダブルパンチだ。しかし、かといって、他の車を怖がっていては好タイムは出ないし、面が進むほど、コーナーで車を追い抜く必要性がでてくる。これはもう慣れしかないので、勇敢に、そして慎重にガンバッテほしい。

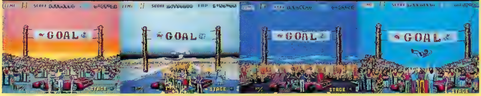
(無責任だなあ…)まあ、とはいっても、他の車との当たり判定はけっこうアマイので、かするくらいならダイジョウブだよ。

そうそう、クラッシュした時の画面もアウト・ランは面白いぞ。クラッシュした時のスピードなどによりクラッシュシーンが変わるんだけど、低速で障害物にあたったり、スピンしたときなど、となりの彼女に怒られて、頭をかきつつゴマカスにいちゃんが見れるぞ。しかし、なんといってもハイスピード(ピンボールじゃないよ)で、障害物に思いっきり突っこんだときの派手なクラッシュシーンは圧巻だね。



セガ「アウト・ラン」コース

多彩なゴールシーン



コーナーを攻略しよう

このタイプのゲームのコツは、やはりコーナー(カーブ)をいかに制するかで決まるということだろう。それに、当たり前のことだけど、他の車にぶつかってばかりいては、次のステージに進むことはできない。そこで先に進めず困っている人のために少々アドバイスしてみよう。

まず、広くゆるやかなカーブの場合だ。ここで注意するのは、イン側から他の車を抜く時だ。自車のスピードが上がっていると、リアが流れてしまい接触しがちだ。こういうときはカウンターをあてるなり、エンジンブレーキをきかすなどの動作をするのが通常だけど、慣れないうちは、アウト側にいる他車との間隔が1車線以上ないときは、無理な追い越しはやめておいたほうがいいだろう。

そして、次は急なコーナリングだ。特に、ステージ1の後半に現われる急カーブの連続がその代表例で、これらのカーブに悩まされている人も多いことだろう。そこで、いくつかのテクニックを紹介するので、参考にしてほしい。

★コースを覚えろ!

これはあたりまえのこと。「次は急カーブだ」と思えば減速したりする動作が早めにできて有利だ。また、登り坂でも「前が見えない」などとあわてることもなくなるぞ。

★ギヤを活用しよう

慣れないうちは、コーナーの直前でローギアに切り替えて減速させよう。ブレーキを使っても良いのだが、スピードとエンジンの回転が落ちすぎてしまうことがあるんだ。それからアクセルをふんだままでブレーキをふむと、回転数をあまり落とさずに減速することができるぞ。

★早めにハンドルを切る

近くに他の車がいない場合コーナーが見えたら、アウト側からすばやくハンドルをイン側に入れ、カーブの内側に切りこむような走行ラインをとれば減速なしにコーナーをこえることができる。この、アウト・イン・アウトのテクニックを利用すれば、連続したカーブもあまり減速せずに通ることができるぞ。しかしこれはハンドルを切るタイミングが重要で、ある程度の慣れが必要だ。

連続カーブで、このハンドルの切り返しのタイミングを誤ると、君の車が宙に舞うことになるので注意しよう。

これ以外にも、まだいろいろテクニックがあるんだけどそれは何回かやっていくうちに自然とわかることだろう。それに、今までのドライブゲームに使われていたテクニックがほとんど通用するので、いろいろと試してみようじゃないか。


このままだとぶつかってしまうぞ。


オットット、目が回る〜。


ここではミスは許されないぞ。慎重にいこう。


おっと、こいつあ月面宙返りかあ?

走りつかれて金もなく

とにかくこの「アウト・ラン」、実際にスポーツカーに乗った感覚をシュミレートすることを目指したとのことで、何度プレイしても飽きることがない。

何回もいっているように、上達する一番のコツは何といっても回数をこなして慣れることといえるので、チェックポイントを通過したとき表示される、ラップタイムを参考にして、自分なりのパターンでプレイしよう。

くれぐれも熱中しすぎて、帰りの電車賃がない、なんてことのないようにネ。

(鈴木)

源平討魔伝

©ナムコ



「おのれ頼朝、われは地獄より来たり」ですって……こわいですネェ、おもろいですネェ、景清生かすも殺すも君次第

平家の復讐が始まった。

1192年、闇は来たれり。闇の源を頼朝といふ。頼朝、あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇の浦に沈みたり。

天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者よりひとり豪の者を選ぶ。その名を平景清といふ。景清、ぷれいやなる異次元の者の布施により、地獄よりよみがえりたり。

安駄婆はいふ。

諸悪の王、頼朝を倒すには、曲玉、剣、鏡の三種の神器の他に、正しい心が必要じゃ。ひたすらに信心を忘れなさるな。よいな、信心じゃぞ……。

地獄(1)→地獄(2)→長門┬石見─出雲─伯耆─因幡─但馬─丹後┐
　　　　　　　　　　　├周防─安芸─備後─備中─備前─播磨┴→丹波→山城→
　　　　　　　　　　　└豊前　豊後─伊予─讃岐↗(備前)

→京都┬若狭→越前→加賀→越後→上野↘
　　　├伊賀→近江→美濃→信濃→甲斐→駿河──→武蔵→相模→鎌倉
　　　└大和→伊勢→尾張→三河→遠江↗



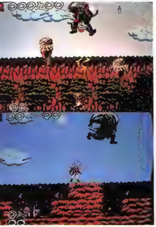
ナムコの新作「源平討魔伝」はストーリーの通り、平景清が日本を縦断して、鎌倉にいる源頼朝を討つといったゲームなんだ。

画面は大まかに分けると2タイプあって、景清の大きさが変化したりもする。

景清の武器は剣で、剣ボタンを押すことによって振られ体が大きい時には、レバーの位置で上・中・下段に変えられたりもするんだ。

そして剣にはグレード（攻撃力）があり、固い物（要石や刀など）を切るとグレードが下がり、アイテムを取ることによって、グレードを上げることができるぞ。

跳ボタンでは、景清はジャンプすることができる。後の方の面では、このジャンプをうまく使わないと黄泉の国（あの世）に落ちてしまうので、テクニックも必要なんだ。



雷神風神はでかいけど、あんまり強くない。風という字が飛んで来るぞ。



矢切の〜わた〜し〜♪　やたら骨っぽい船頭さんだよ。



どわーっ、頼朝さんの登場だ。ハエたたきじゃないんだから痛いっつーの。

アイテム説明

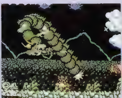
①ローソクA
ローソクが1本増える。

②ローソクB
ローソクの最大本数が1本増え（最高10本まで）、命がその最大本数まで増えちゃう最高のアイテム。



べべんべん。琵琶法師はウサギちゃんの幻影を飛ばして来るぞ。

③剣グレードアップA
これは拾うだけで剣の攻撃力があがる、弁慶らを倒すとよく出る。



ド迫力の竜が出た。弱点は頭ね。

④剣グレードアップB
これは、銭と引き換えに、剣をグレードアップしてくれる。1面の鳥居を越えた所にもあるので、銭をためておこう。

⑤銭
魔物を倒すと銭がでて来て集めておくと、あとで色々なものに変えられるよ。最大は99まで。

⑥米俵
これを取ると銭と引き換えに命を増やしてくれる。

⑦お地蔵さん
これに触れると、銭と引き

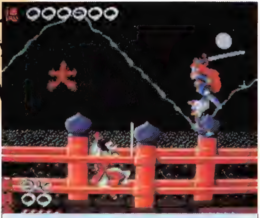
平家復讐絵巻

命

景清が1人死ぬとゲームオーバー。その体力の目安が、画面左下にあるローソクなんだ。

これは、攻撃を受けるにつれて減っていき、全部消えると景清は死んでしまう。

でも、1つの国をクリアすると一定本数まで増え、更に2種類のローソクアイテムやお地蔵さんや俵でも、増やせるんだから安心できるね。



京都での義経との対決。ケラケラ笑ってるんじゃありません。

鎌倉へ旅立つ前に

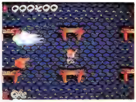


これが長門の鳥居。お好きな方へどうぞ。

地獄から出発して、右へと進んでいくと、鳥居があり、その中へ入ると、次の国に行くことができるよ。そのうち例えば長門の国のように、複数の鳥居がある国では、自分で好きな所を選んで、進路を選択できるんだ。長門では山陰路、山陽路、南海路を選べて、丹波で合流し、京都でまた選べるといった具合にね。

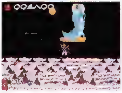
特に、京都から後の国のどこかに、三種の神器が隠されているらしいので、ちょっと宝探しもしなければならないね。そのために、武蔵の国には、写真のようなZAP鳥居群があったりもするんだ。

そして極めつけ、アイテム取り放題のボーナスステージ（うーん、富の国とでも言っておこう）も色々な場所に隠されているんだ。そこに行くには、鳥居を通り越して、その向こうの鳥居に入ったりして見ると行けそう。とりあえず播磨灘にもありそうかな？



これは、武蔵のZAP鳥居群だよ。

道中は、ほぼ1面おきに、景清が大きい面と小さい面が交代で行なわれ、大きい時は弁慶だの義経だのがでてきてなかなか大変。小さい時も、竜だの雷神だのがでて、しかも足を踏みはずすと、黄泉の国に落ちるわで、大変なんだよ、これが。



世の中ゼニや。ボーナスステージでは銭も取り放題。

ちなみに、コンティニューは京都まで、その後は、例えば甲斐の国で終わっても京都からだよ。

鎌倉までの道のりは、果てしなく遠いぜ。



弁慶・義経の勇姿だ。ずっと後の方では、こんな混合攻撃もあって難しそう。

黄泉の国

現世で足を踏みはずして、谷底なんかに落っこちると、景清は黄泉の国に行ってしまうぞ。

ここは、ボーナスステージではなくて、血の池もある正真正銘の地獄。命（ローソク）は、2本半に減り、脱出しても5本しか残ってないので、その後の展開も苦しくなっちゃうんだ。

もし、黄泉の国に来てしまったら、刀をビュンビュン振り回しながら右へ右へと進もう。モタモタしてると、強い鷹が出て来るからね。

無事に閻魔大王の所まで行けたら、つづらを開けて見よう。死と出たらハイさよなら。生と出たら現世に戻れるけどね。

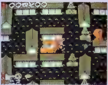


閻魔大王のつづらによって景清の運命も決まる。これは生とでたから、なかなかラッキー。

換えにスコア（徳）が増える。

⑧つづら

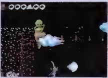
これを切って開けると、いろいろな物が手に入る。



これも京都でのワンシーン。こんな風にアイテムが入ってるんだ。

⑨衝撃波

巻物を取ると、剣の先から衝撃波がでて、要石などの固い物を一撃で粉砕できる。



うおー、おりゃー。衝撃波のアイテムを取って、ちょっと気合いの入っちゃった景清。

⑩旋風剣

この巻物を取ると、景清は刀をグルグル振り回すようになり、敵を寄せつけない。

⑪三種の神器

頼朝を倒すために必要なアイテムで、それぞれどこかに隠されている。



京都の先にある国なんだけど、三つ首竜は草薙剣を守ってるぞ。

1つめは、やたの鏡で雷などから身を守り、2つめの草薙剣は取ると剣が白く光り、剣がグレードダウンしなくなり、3つめの曲玉は毒を受けつけなくなるという、各々の働きもある。



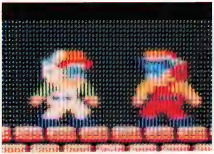
©アイレム

不滅のロードランナーに新たな旋風

いよいよ、バンゲリング帝国を脱出する時が来た。しかし、バンゲリング帝国の城からは、いくつもの難関を突破しなければ、脱出することはできない。

コマンダーはぶじにバンゲリング帝国を脱出できるだろうか。そして最後に…。

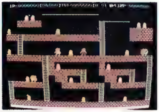
初の協力2人プレイ



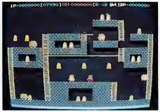
お見合いしている場合じゃないっ！

「帝国からの脱出」では1人プレイはもちろん、初の協力2人プレイというのがあるのだ。協力2人プレイでは、頭のりやぶらさがり、絶妙のコンビネーション掘りなど、全く新しいワザが使えるぞ！

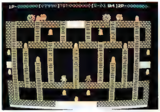
協力2人プレイの3面までを特別公開！



まず[illegible]へ



どちらの敵がどちらのプレイヤーを追いかけてくるか？

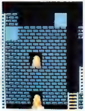


まだまだ2人いなくても…

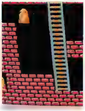
3面までは、協力2人プレイの特徴があまり出ていないので、先の面の一部をちょっと公開します。



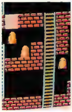
1人ではできませんね。えっ簡単だって？



コンビネーション良く掘りましょう。



息を合わせて…



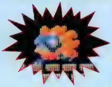
ひとつ動きそこなうと…。

協力2人プレイでは、どちらか1人がやられてしまうとその面のはじめからになってしまいますが、決して隣に座っている人に「何やってんだテメー」などと言ってはいけません。

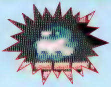
ENEMY

協力2人プレイというのは初めてのことなので、まだまだ簡単なラウンドばかりなようですが、ゲームとして、なかなか面白いと思います。

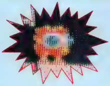
協力2人プレイは、全部で15ラウンドです。友達と仲良く楽しんで下さい。



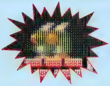
ヒノコ



ベコロ



ヒノ



レミュータ

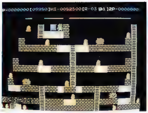
新要素も加わりパワーアップした1人プレイ



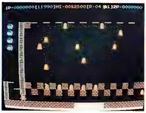
1匹も埋めずにクリアできます。



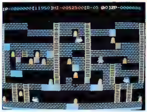
油断[illegible]



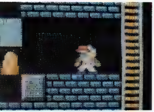
動くブロックが出て来ます。一応書いておきますが、左下のところは①②③の順に掘ります。



この面では新要素がとり入れられています。やってみればわかりますからやってみて下さい。○○○ブロックあり。



ここは敵を①のところに閉じこめてしまった方が簡単そうです。左方の宝は[illegible]の宝を最初に取って下さい。ブロックの動かし方をよく考えて下さい。

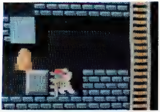


さて、本来の1人プレイです。写真①を見て下さい。変なブロックがあって閉じこめられています。そう、もうわかりましたね。このブロックは押せるんです。はしごにはひっかからないので、はしごの向こうまで押せます。うまく使って宝を取って下さい。ただし宝のあるところには押せません。(これは1人プレイの時のみです。)

実は本当はもう一つの新要素があります。(これは協力2人プレイにもあります。)

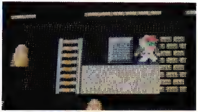
1人プレイは全部で30ラウンドです。新しい要素と新しいキャラクターで、堂々登場の「ロードランナー 帝国からの脱出」全ラウンド合計45ラウンド、みなさんぜひやってみて下さい。

(ECMIAPAPA)

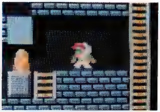


押してみると…。ブロックのかげから…。

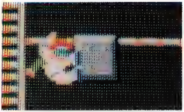
おっ。押せるブロックがある。でも押しても宝が取れないぞ。



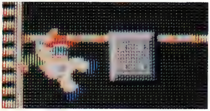
写真①



なんと[illegible]



ぶらさがってるときには…。



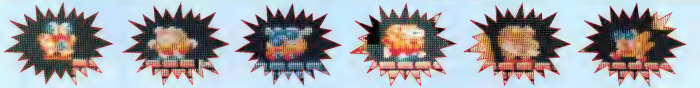
足でえいっ!!



さあどうブロックを動かしたらうまくいくかな?



飛行機にのって2人で逃げ出す。ヒノコとライソウはあわれ海へ…。

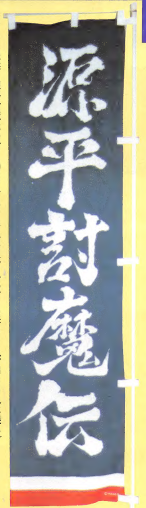


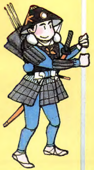
バルガ　ラミュタ　バルボル　ウォルター　ライソウ　チョンガ

GAMEST 秋だ！なんだ、こんだけ？ プレゼント

1

ナムコ提供　源平討魔伝のぼり10名（ただし、新声社まで取りに来ることが出来る人に限る）





2

コナミ提供



ウエック・ル・マン24　ポスター　10名

3

エス・エヌ・ケイ提供



ASOバッジ
5名

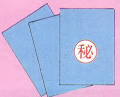
4

タイトー提供　タイムギャルポスター10名





5



ゲーメスト㊙生写真
3枚1組10名

●思わずさびしくなりますって？
努力不足でごめんなさい。
次号にガンバリマス。



6

タイトー提供

バブルボブルポスター10名



プレゼント希望の人は

■先着……じゃないよ、11月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り――11月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表―ゲーメスト12月18日発売の1月号誌上にてお知らせします。


©1986 SNK ELECTRONICS CORP.
怒号層圏
DOGOSOKEN
ラルフ大佐
クラーク少尉
選ばれし者達よ、
その手で闇を打ち砕け!
SNKテレホンサービス
06-338-2570
株式会社　エス・エヌ・ケイ（旧社名 株式会社新日本企画）
本　　社　〒564 大阪府吹田市豊津町14ー10号 丸萬ビル 602号
東京支店　〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル 3F
SNK
SNKGROUP

GAMEST 11月号 No.4
昭和61年11月20日発行(隔月発行)第1巻第4号通巻4号
編集人 植村伴北
発行人 加藤博
発行 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
電話 03(293)9324
定価480円

雑誌03659-11

